

WIR

MAKEN

DIFFERENZ

UNSER #1

FACHTAGUNG FÜR GAMEDESIGN  
& DIGITALSPIELFORSCHUNG 2023  
26./27. OKTOBER 2023

# Inhaltsverzeichnis

<b>GAMEPATHY #1</b> - Rudolf Inderst, Jörg Burbach, Marion Plank, Benedikt Schüler, Nadine Trautzsch, Thorsten Zimprich	<b>2</b>
<b>ES IST DOCH KLAR, DER/DIE/DAS EMPATHIE IST...</b> - Thorsten Zimprich	<b>11</b>
<b>WIE IST ES, EIN FUCHS IM (POST-)ANTHROPOZÄN ZU SEIN?</b> - Tobias Klös, Benjamin Ströbel, Stefan Simond	<b>19</b>
<b>ZUM ZUSAMMENHANG ZWISCHEN EMPATHIE UND GAMING</b> - Brigitte Hettenkofer	<b>40</b>
<b>LUDONARRATIVE PATHOGRAPHIEN</b> - Arno Görge, Katharina Fürholzer	<b>45</b>
<b>SERIOUS GAMES, EMPATHIE UND ETHIK IM PÄDAGOGISCHEN KONTEXT</b> - Sonja Gabriel	<b>63</b>
<b>ZWISCHEN WERKZEUG, SELBSTIDENTIFIKATION UND EMPATHIE</b> - Ronja Weidemann	<b>75</b>
<b>PERSPEKTIVE UND IDENTITÄT IN VIDEOSPIELEN</b> - Sarah Marie Wegmann	<b>91</b>
<b>DIE EMPATHIE IM VIDEOSPIEL ALS MORALISCHES DILEMMA</b> - Thomas Bremer, Tony Pravemann	<b>110</b>
<b>ABOUT A GAME JAM</b> - Anna Stommel, Tassilo Pöllath	<b>119</b>

[Gamepathy#1.de](https://gamepathy#1.de)

[Aufzeichnung Video-On-Demand auf Twitch](#)

# GAMEPATHY #1

## Eine Fachtagung? Ein Game Jam?

Warum nicht beides! Eine Einführung der Herausgeber:innen.

Rudolf Thomas Inderst

Jörg Burbach

Marion Plank

Benedikt Schüler

Nadine Trautzsch

Thorsten Zimprich

### ABSTRACT

*Am 26. und 27. Oktober 2023 fand die Gamepathy #1 statt, die einerseits aus einer Remote-Spielefachtagung und andererseits aus einem Game Jam vor Ort am IU-Standort Regensburg bestand. Während die Organisation und Durchführung der Tagung in erster Linie bei den Professor:innen des B.A.-IU-Studienganges Game Design lag, übernahmen Studierende die Arbeit beim Game Jam. Begleitet wurde die Doppelveranstaltung von einem Videoteam der IU und via Stream konnte das Geschehen online verfolgt werden. Die Aufzeichnung ist immer noch abrufbar. Im Folgenden lassen die Organisator- wie Herausgeber:innen sowohl die Planung sowie Durchführung der Gamepathy #1 Revue passieren als auch die Beitragenden der Fachtagung mit ihren ausgearbeiteten Vorträgen zu Wort kommen. Der Band enthält als Schlusskapitel ebenso einen Rückblick auf den Game Jam aus der Sicht der studentischen Organisator:innen.*

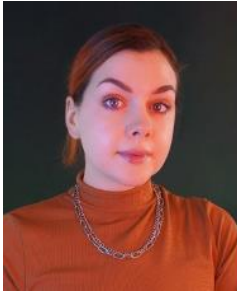
### AUTOR:INNEN



**Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst** ist Professor im B.A.-Studiengang Game Design mit den Schwerpunkten Digitalspielesforschung und Wissenschaftliches Arbeiten. Er ist außerdem Ressortleiter Games beim Onlinemagazin TITEL kulturmagazin, Herausgeber des wöchentlichen Newsletter DiGRA D-A-CH Game Studies Watchlist, Kurator von @gamestudies bei tiktok und ist zudem Gründer und Host des int. Podcast Game Studies. Er spricht sowie publiziert regelmäßig national wie international und moderiert die Game-Radiosendung Replay Value auf LORA München.



**Jörg Burbach** ist Professor für Game Design mit Schwerpunkt Entwicklung. Er studierte Game Development and Research am Cologne Game Lab der TH-Köln. Sein Masterthema „The Future Perspectives of Point & Click Adventures“ sah das erneute Aufblühen des Genres vorher. In Vorträgen erzählt er seinem Publikum von den Vorzügen von Retro-Games und was von ihnen für die moderne Spieleentwicklung gelernt werden kann. Er schreibt in seinem Blog auf joerg-burbach.de über KI und Technologie und entwickelt mit Ducks on the Water Apps, Spiele und Konzepte.



**Marion Plank** ist Game Artist und Expertin für die Konzeption, Gestaltung und Animation von Charakteren, Kreaturen und Umgebungen. Nach ihrem Master-Abschluss in Multi Media Art an der Fachhochschule Salzburg konzentrierte sich Plank auf 2D-Pixel-Art und half bei der Entwicklung erfolgreicher Indie-Games-Titel. Während sie ihre eigene Ausbildung und Forschung in den Bereichen Storytelling, Ästhetik und Immersion fortsetzte, begann Plank 2015 mit der Lehrtätigkeit in verschiedenen Hochschulen sowie mit Online-Tutorials für tausende Game-Art-Studierende. Als Botschafterin für "Women in Games" ist sie Ansprechpartnerin und Mentorin für junge weibliche Game Artists.



**Benedikt Schüler** ist Academic Lecturer an der IU, mit dem Schwerpunkt Game Design und den Modulen Game Business, Game Monetization und Game Analytics. Nach seinem Studium der Betriebswirtschaftslehre an der Universität Münster war der diplomierte Kaufmann mehr als 25 Jahre in leitenden Managementfunktionen der Spieleindustrie für die Publisher Electronic Arts und Ubisoft tätig. Dort hat er sich für spannendes Entertainment, erfolgreiche Spieleentwicklungen und effektives Marketing engagiert.



**Nadine Trautzsch** ist Professorin für Game Design und Game Art. Mit ihrem Schwerpunkt als Visual Artist, UI, UX und 3D arbeitete sie an Virtuellen Games Welten und Lern-Apps für Kids. Seit 2017 leitet sie ihr eigenes Studio mit den Schwerpunkten Konzeption, Archäologische Rekonstruktion, Museumsausstellungen und User Experience. In ihren Arbeiten und Projekten nutzt sie interaktive Erzählformate, immersive Technologien sowie Spiel-Elemente, um Geschichte und Informationen erlebbar zu gestalten und einen motivierenden Wissenstransfer zu schaffen. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Themen des kreativen Prozesses und der Gestaltung von Soft Metriken, wie Spielvergnügen, Immersion, ästhetische Erfahrungen, sowie in der innovativen und kreativen Anwendung künstlicher Intelligenz.



**Thorsten Zimprich** ist Professor und Studiengangsleiter im Studiengang Game Design (B.A.) an der IU Internationale Hochschule. Daher ist einer seiner Forschungsschwerpunkte Lehre und Weiterbildung, um eine spielerische Herangehensweise zu bereichern. 2021 veröffentlicht Thorsten Zimprich das Buch „Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies“, in dem er unter anderem das Selbstlernkonzept der „Buchqueste“ für die Ausbildung von angehenden Gamedesignern vorstellt. Die Weiterentwicklung dieses Konzeptes liegt ihm sehr am Herzen, weil Rollenspiele sowohl in der Unterhaltung und der Lehre als auch in Kommunikationsprozessen sehr viel Potenzial bieten. Außerdem ist er Gründungsmitglied des Research Center Science Communication an der IU, in dessen Rahmen er u.a. die Nutzung von Serious Games zur Risikokommunikation erforscht.

## Die Ursprünge der Gamepathy – Menschen in Kacheln sammeln Ideen

Eine der ersten Remote-Arbeitssitzungen im Jahr 2022 in B.A.-Studiengang Game Design brachte den Stein ins Rollen – eine eigene Fachtagung sollte auf den Weg gebracht werden. Allen Professor:innen des Lehr- und Forschungsgebietes leuchtete das sofort ein und dafür sprechen

auch gute Gründe: Eine eigene Tagung trägt dazu bei, das Fachgebiet des Game Designs sowie der Game Studies zu fördern und als eigenständige Disziplin zu etablieren. Uns war klar: Indem die Studierenden und Dozent:innen ihre Forschung und Arbeiten präsentieren, tragen sie zur Wissensverbreitung und -entwicklung in diesem Bereich bei. Eine eigene Fachtagung bietet zudem eine Plattform für den Aufbau von Netzwerken innerhalb der Game-Design- und Digitalspielforschungs-Community. Studierende können mit anderen Student:innen, Professor:innen, Branchenexpert:innen und potenziellen Arbeitgeber:innen in Kontakt treten, was sich positiv auf zukünftige Karrieren und Kooperationsmöglichkeiten auswirkt. Eine Fachtagung wie die Gamepathy sollte den Austausch von Ideen, Innovationen und Best Practices fördern: Durch Präsentationen, Diskussionen und Workshops wollten wir es Studierenden und Forscher:innen ermöglichen, Trends und Herausforderungen im Bereich Game Design und Digital Game Studies zu erkunden und voneinander lernen. Doch auch der Gemeinschaftsgedanke spielte eine Rolle. Indem wir eine Fachtagung organisieren, wird die akademische Community im Lehr- und Forschungsbereich gestärkt. Dies trägt dazu bei, dass das Fachgebiet an Bedeutung gewinnt und auch externe Interessengruppen wie potenzielle Arbeitgeber:innen oder Förderer:innen auf die Relevanz und das Potential des Studiengangs aufmerksam werden. Letztlich war uns ebenfalls von Anfang an bewusst, dass eine gut organisierte Fachtagung dazu beiträgt, die Sichtbarkeit und Reputation des Bachelor-Studiengangs zu erhöhen. Dies wirkt sich positiv auf die Anwerbung neuer Studierender, die Zusammenarbeit mit anderen Bildungseinrichtungen und potenziellen Forschungspartner:innen sowie die Wahrnehmung des Studiengangs in der Öffentlichkeit aus.

Nach dem grundsätzlichen Konsens, eine Fachtagung zu veranstalten, ging es an die nächsten logischen Schritte: Zunächst stand die Frage nach der Skalierung im Raum – sollte man klein-klein spielen und die Tagung einfach via MS-Teams ablaufen lassen oder als Remote-Studiengang *all-in* gehen und einen physischen Veranstaltungsort suchen? Am Ende wurde es ein Kompromiss: Nach Gesprächen mit den netten und hilfsbereiten Kolleg:innen des IU-Standortes Regensburg war klar, dass die Gamepathy dort stattfinden würde können. Für den Fachtagungspart der Konferenz war dies nur bedingt nötig, denn dieser fand nach wie vor online statt, allerdings hatte sich in der Zwischenzeit noch eine glänzende Möglichkeit ergeben: Warum nicht die Tagung mit einem Game Jam koppeln? Schließlich sind ein B.A. im Bereich Game Design! Ein Game Jam ist eine kollaborative Veranstaltung, die sich durch die Konzeption und Entwicklung von Spielen (das können, müssen aber natürlich nicht ausschließlich digitale Spiele sein) innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens auszeichnet. Typischerweise versammeln sich Teilnehmer:innen, darunter Spieleentwickler:innen, Designer:innen und Künstler:innen, um innerhalb kurzer Zeit gemeinsam Spieleprototypen zu erstellen. Diese Veranstaltung integriert iterative Prozesse des Designens, Programmierens und kreativen Schaffens, um neue Spielideen zu erzeugen und zu erforschen. Der Game Jam fungiert somit als kreatives Laboratorium, das Innovationen fördert, indem es eine Umgebung für experimentelle Zusammenarbeit und Ideenentwicklung bietet. Grundsätzlich erschien uns die Kombination nur logisch: Insbesondere im Kontext einer parallelen Online-Tagung gewinnt der Game Jam an zusätzlichem Nutzen. Durch die Integration in eine Tagungsumgebung wird der transdisziplinäre Austausch zwischen den Teilnehmer:innen gefördert, indem er kritische Diskurse und neue Ansätze in der Spieleentwicklung ermöglicht. Während die Tagung auf theoretische und praktische Aspekte der digitalen Spieleforschung eingeht, bietet der Game Jam eine praktische Anwendung und Umsetzung dieser Ideen. Diese Synergie zwischen theoretischer Reflexion und

praktischer Umsetzung fördert nicht nur die Kreativität der Teilnehmer:innen, sondern trägt auch zur Erweiterung des Wissens- und Erfahrungshorizonts in der Spieleforschung bei. Darüber hinaus dient der Game Jam als Plattform für den Austausch von Best Practices, Erfahrungen und Herausforderungen im Prozess der Spieleentwicklung, wodurch das Verständnis für die Vielfalt und Komplexität des Spielschaffens vertieft wird. Doch damit nicht genug: Die Organisation des Game Jam würde nicht bei den Dozent:innen und Professor:innen liegen, sondern die Studierenden übernehmen hier die Verantwortung sowie Durchführung (inklusive medialer Begleitung) – eine klassische Win-Win-Situation!

Leser:innen dieser Einleitung mögen an dieser Stelle nun jedoch schon mehrfach den Kopf geschüttelt und sich gefragt haben - "Gamepathy? Wie kam eigentlich dieser Tagungsname zustande?" Der Begriff "Gamepathy", eine Verschmelzung von "Game" und "Empathy", verweist auf ein Konzept, das die potenzielle Verbindung zwischen Spielen und Empathie beleuchtet. Dieser Begriff verweist auf mehrere Dimensionen, die das Verhältnis zwischen Spiel und empathischen Erfahrungen umfassen und wurde seitens der Professor:innen auf einer Arbeitstagung in Karlsruhe ausgiebig diskutiert. Schließlich sollte er auch der Aufhänger unserer ersten Fachtagung werden.

Dabei haben wir uns mehreren Überlegungen leiten lassen: Erstens lässt sich "Gamepathy" als eine Erforschung der Empathie durch die Erfahrung von digitalen Spielen verstehen. Digitale Spiele haben die einzigartige Fähigkeit, Spieler:innen in immersive Welten und vielfältige Rollen zu versetzen. Durch diese Interaktion mit virtuellen Charakteren, komplexen Geschichten und moralischen Dilemmata entwickeln Spieler:innen ihre Fähigkeit zur Empathie, indem sie sich in die Position anderer hineinversetzen und deren Perspektiven nachempfinden. Zweitens sollte diskutiert werden, on und inwiefern Spiele gezielt entwickelt werden (müssen), um empathische Reaktionen bei Spieler:innen zu fördern. Gamedesigner:innen setzen bewusst Mechaniken und Erzählstrukturen ein, um emotionale Bindungen zu Charakteren aufzubauen oder moralische Entscheidungen vorzulegen, die zu einem tieferen Verständnis und Mitgefühl für andere führen. Drittens verweist "Gamepathy" auch den Einsatz von Spielelementen in therapeutischen Kontexten: Therapeutische Spiele oder Simulationen werden entwickelt, um empathische Fähigkeiten zu fördern oder als Werkzeug in der psychotherapeutischen Praxis dienen, indem sie den Patient:innen helfen, sich in andere hineinzuversetzen und ihre eigenen Emotionen besser zu verstehen. Schließlich erschien es uns offenkundig, der Begriff "Gamepathy" auch für die akademische Forschung über den Einfluss von digitalen Spielen auf Empathie fruchtbar zu machen. Hierbei stehen Methoden der empirischen Forschung zur Debatte, um zu untersuchen, wie bestimmte Spiele oder Spieltypen die empathischen Fähigkeiten von Spieler:innen beeinflussen und welchen Beitrag diese Erkenntnisse für die Gesellschaft leisten.

Entsprechend setzten wir unseren Call for Papers auf, machten uns auf die Suche nach Unterstützer:innen sowie Sponsor:innen und stürzten uns, zusammen mit den Studierenden in die Vorbereitung.

## Deeds Not Words – vor Ort und remote im Streaming

Die gute Nachricht vorab – wer sich selbst ein Bild machen möchte, wie die Gamepathy als Fachtagung und als Game Jam gleichzeitig ablief und funktionierte, kann sich online ein (Bewegt-)Bild machen. Auf dem YouTube-Kanal der IU Internationale Hochschule befindet sich eine toll-geschnittene Zusammenfassung der Veranstaltung. Doch damit nicht genug; nur einen Klick weiter auf dem Kanal der Kolleg:innen von Games Bavaria sind die (beinahe) neun Stunden Original-Stream zu finden. Wer sich im kleineren Tagungsgeschäft ein wenig besser auskennt, der ahnt schon, dass dies alles andere als selbstverständlich ist. Hierbei ging die Organisation der Dozent:innen, der Studierenden, des IU-Standortes in Regensburg und das IU-Videoteam erfolgreich Hand in Hand: In der Luft lag eine besondere Mischung aus Aufbruchsstimmung, proaktive Spontaneität und DIY-Mentalität bei allen Beteiligten, die die Gamepathy von Anfang bis Ende (und Neubeginn!) tragen sollte. Besonders erwähnenswert ist an dieser Stelle Nadine Trautzsch – als engagierte Organisationsleitung übernahm sie die Gesamtverantwortung und sorgte für eine geschmeidige Vorbereitung sowie einen reibungslosen Ablauf vor Ort.

## Eine “ausgezeichnete” Tagung: Gamepathy auf dem GamesFestival

Selten sind es positive Nachrichten, wenn von einer “Sache mit Nachspiel” die Rede ist. Diesmal jedoch gab es jede Menge Grund zur Freude. Das GamesFestival in München feiert Spielkultur in all ihren Facetten. Workshops, Talks, Play Jams, Ausstellungen, Theaterstücke, Turniere und mehr; vor Ort im Kreativquartier oder digital per Stream. Initiiert wird das partizipative Festival von der Computerspielakademie (CSA), die 2019 vom Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik sowie dem Medienzentrum Parabol gegründet wurde. Das GamesFestival richtet sich vor allem an junge Menschen bis 27 Jahren in Bayern.

Anfang Mai 2024 schließlich wurden im Münchner Kulturzentrum Fat Cat die Sieger:innen des GamesPreis24 bekanntgegeben und gefeiert. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 12 bis 26 Jahren aus Bayern konnten einzeln oder als Gruppe ihre Projekte einreichen. Zugelassen waren selbst programmierte Spiele und Prototypen, Let’s Play Aktionen, Streams und Audios zum Thema Gaming und eigene Veranstaltungsformate rund ums Spielen. Und genau in der Kategorie “Ausstellungsformate” konnte die Gamepathy punkten! Der Jubel war groß und besonders freuten sich alle Köpfe hinter der Gamepathy über die wunderschöne Laudatio:

*Es ist eine außerordentliche Ehre, einen Preis zu verleihen, der die Verbindung zwischen Spiel und Empathie würdigt. In einer Zeit, in der digitale Spielkultur immer mehr an Bedeutung gewinnt und ihre Möglichkeiten zur Vermittlung von Empathie und sozialer Interaktion weiter erforscht werden, ist es von entscheidender Bedeutung, die Pioniere auf diesem Gebiet zu ehren. Gamepathy ist eine herausragende Veranstaltung in der Welt der digitalen Spiele. Sie trägt dazu bei, das Bewusstsein für "Spielen als Medium zur Förderung von Empathie" zu schärfen. Komplexe soziale Themen wurden in ein ansprechendes und*

*informatives Programm integriert, und haben gezeigt, dass Spiele auch eine Plattform sein können, um Empathie zu fördern, um neue Perspektiven zu eröffnen und um die Welt um uns herum besser zu verstehen. Mit dem Preis in der Kategorie Digitale Spielekultur möchten wir das Team um Gamepathy für seine herausragenden Leistungen und den bedeutenden Beitrag zur Spielekultur und zur Förderung von Empathie ehren. Die Einreichung ist ein leuchtendes Beispiel dafür, wie Veranstaltungen dazu beitragen können, eine bessere und empathischere Welt zu schaffen.*

Nachdem die Gamepathy #1 also in mehrfacher Hinsicht ein voller Erfolg war, fiel es uns folglich nicht schwer, eine zweite Fachtagung für den Dezember 2024 in Aussicht zu stellen.

## Zu den Beiträgen in diesem Band

**Thorsten Zimprich** verschriftlicht in seinem Beitrag seine Keynote, die er im Rahmen der ersten Gamepathy gehalten hat und damit die Tagung eröffnete. Die Betonung von Empathie durch Spiele ist zwar wertvoll, aber das Konzept der Empathie muss auch im Hinblick auf die Definition dessen, was für den Spielentwicklungsprozess brauchbar ist, breiter diskutiert werden. Empathie geht über das hinaus, was bisher womöglich in Betracht gezogen worden ist. Das vorgestellte „Vier-Stufen-Modell der Fokusfelder anhand des Grades der Expertise der Zielgruppe“ ist ein Ansatz zur Kategorisierung von (Serious) Games für die wissenschaftliche Forschung durch Gamedesignexperten, die das praktische Gamedesign verbessern wollen - dieser praktische Gamedesignansatz wird als Gamedesignhandwerk bezeichnet. Im Bereich der Empathie-Psychologie werden detaillierte Aspekte der Empathie durch empirische Experimente eingehend erforscht; beim Gamedesign hingegen wird sich darauf konzentriert, angenehme Erfahrungen zu schaffen - Spaß wird geschaffen! Spaß wird nicht als das Gegenteil von Ernsthaftigkeit oder Lernen angesehen, sondern vielmehr als Grundstein für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Spiele, die ein breites Publikum ansprechen und Gamepathy fördern - das Streben nach optimalen Wegen zur Förderung von Empathie durch Spiele.

**Tobias Klös, Benjamin Ströbel** und **Stefan Simond** untersuchen in ihrem Beitrag den Titel *Endling – Extinction is Forever* (Hero Beat Studios, 2023) – ein Environmental Survival Game – aus der Perspektive der Gamepathy-Forschung. Im Mittelpunkt steht die Klärung, wie digitale Spiele aus einer Game-Design-Perspektive in Bezug auf Empathie analysiert werden können. Die Analyse beleuchtet, im Anschluss an die von Thorsten Zimprich vorgeschlagenen Fokusfelder, emotionale, kognitive, sensomotorische und kinästhetische Empathie. Der Beitrag zeigt auf, wie das Spiel potenziell Empathie-Erfahrungen auf verschiedenen Ebenen ermöglicht.

In ihrem Beitrag spürt **Brigitte Hettenkoffer** der Frage nach, wie Gaming Empathie fördern kann. Gaming fördert die Entwicklung von Empathie, da Spieler:innen sich in die Lage ihrer virtuellen

Charaktere versetzen, die Welt aus deren Sicht betrachten und deren Emotionen verstehen. Zudem erfordern kooperative Spiele oft Empathie, um effektiv zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Auch das Eintauchen in komplexe Spielgeschichten und Charakterentwicklungen baut emotionale Verbindungen zu den Charakteren auf und fördert so die Empathie Fähigkeit. Diese Skills sind für Team-Resilienz ausschlaggebend.

**Arno Görge** und **Katharina Fürholzer** erläutern in ihrem Beitrag, dass digitale Medien dazu genutzt werden, Krankheit direkt und unmittelbar zu erzählen. In digitalen Spielen können solche Krankheitsverhandlungen nicht nur Informationen und neue Perspektiven vermitteln, sondern vulnerablen Gruppen auch eine öffentliche Stimme verleihen. Mittels der Einhegungen von Krankheit in Spielwelten ermöglichen sie das Nachempfinden und Empathie für Krankheitsverläufe und individuelle und kollektive Wahrnehmungen von Krankheit, Kranken und Gesundheitswesen. Somit befinden sich diese Krankheitsdarstellungen an einer strukturellen Schnittstelle, in der subjektives Krankheitserleben und kollektive empathische Annäherung an dieses Erleben zusammenfallen und soziokulturelle Wahrnehmungen von Krankheit beeinflussen können. Solche ‚ludonarrativen Pathographien‘ – verstanden als eine besondere Form von (auto-)biographischen ‚Illness Narratives‘ – sollen hier vorgestellt werden. Der Fokus liegt dabei auf Krankheitsverhandlungen in digitalen Spielen, welche eine interaktive Auseinandersetzung mit Inhalten über das Gameplay ermöglichen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf autopathographischen Spielen, die von Betroffenen (Erkrankte, Angehörige, Care Professionals) entwickelt wurden. Wie diese Auseinandersetzungen konkret aussehen, welche Formen ludonarrativer Pathographien vorherrschen und welche Herausforderungen solche Spiele sowohl auf Seiten der Entwickler:innen wie auch der Spieler:innen beinhalten können – dies sind die zentralen Fragen, denen im Beitrag nachgegangen wird. Dabei wird zunächst skizziert, wie Krankheit, Kranke und Gesundheitswesen in Pathographien, und im Weiteren in digitalen Spielen erzählt werden. Zweitens führen Görge und Fürholzer aus, welche Typen der Repräsentation von Krankheit in digitalen Spielen vorzufinden sind. Abschließend gehen sie auf die Funktionen ludonarrativer Autopographien ein.

In ihrem Beitrag nimmt **Sonja Gabriel** die Förderung von Empathie durch digitale Spiele im pädagogischen Kontext in den Blick. Empathie, ein komplexes Konzept mit kognitiven, emotionalen und sozialen Dimensionen, wurde bereits von Pädagogen wie Rousseau und Pestalozzi als wichtiger Bestandteil der Erziehung betrachtet. Aktuelle Ansätze betonen die Rolle von sozial-emotionalem Lernen und gezielter Empathie-Schulung. Besonders Serious Games, die speziell für Bildungszwecke entwickelt wurden, bieten durch ihre Gestaltungsmerkmale wie Narration, Rollenspiel und emotionale Immersion besondere Potenziale zur Förderung von Empathie. Die Autorin nutzt das EPIC-Framework und analysiert drei exemplarische Spiele - "Bury Me, My Love", "Path Out" und "This War of Mine" -, um aufzuzeigen, wie digitale Spiele Empathie für die Situation von Geflüchteten und Zivilisten in Krisengebieten fördern können. Trotz vielversprechender Ansätze sind jedoch auch Limitationen zu berücksichtigen, wie die Frage des Transfers auf reale Situationen, die Qualität der Spielinhalte und die Zugänglichkeit für alle Lernenden. Diese Studie unterstreicht die Bedeutung des reflektierten Einsatzes von digitalen Spielen als wertvolle

Ergänzung zur Empathieförderung in der Pädagogik und betont gleichzeitig die Notwendigkeit einer kontinuierlichen kritischen Begleitung und Evaluation dieser Ansätze.

**Ronja Weidemann** untersucht in ihrem Beitrag die Beziehung zwischen Spieler:innen und ihren Avataren im Digitalspiel im Kontext empathischer Erlebnisse. Besonders fokussiert sie sich auf die komplexe Relation zwischen Selbstidentifikation und (parasozialer) Interaktion mit dem Avatar, der sowohl als Repräsentation des Selbst der Spieler:innen als auch als soziales Gegenüber wahrgenommen werden kann. Unter Verwendung von Untersuchungsmaterial aus dem Bereich der Let's Plays analysiert die Autorin Empathie mit dem Avatar unter Berücksichtigung der Konzepte der Interaktivität, der Selbstidentifikation, der parasozialen Interaktion und Beziehung sowie der handlungsentlastenden Distanz. Dabei werden verschiedene Aspekte wie Steuerung, Scheitern, Autonomie und (moralische) Distanzierung beleuchtet. Weidemann kombiniert medien- und akteur:innenzentrierte Forschungsansätze, um theoretische Positionen durch Diskussionen über die Konstitution des Mediums und die praktischen Spielerfahrungen von Let's Player:innen zu stützen, zu hinterfragen und weiterzuentwickeln. Diese Analyse trägt dazu bei, das Verständnis für die emotionale Bindung zwischen Spieler:innen und ihren Avataren im digitalen Spiel zu vertiefen und eröffnet wichtige Einblicke in die Komplexität der Spieler-Avatar-Beziehung.

Im Rahmen dieses Bandes analysiert **Sarah Marie Wegmann** die zunehmende Relevanz von Empathie und Identität in modernen Videospielen, insbesondere im Kontext des spielbaren Charakters (Avatar) und der Player-Avatar-Beziehung. Ein zentraler Schwerpunkt liegt dabei auf der Untersuchung von Perspektivwechseln innerhalb von Spielen oder über Spiele eines Franchise hinweg, die entscheidenden Einfluss auf das Verhältnis der Spieler:innen zum Spiel und ihr Empathieempfinden haben können. Besondere Aufmerksamkeit wird verschiedenen Spielen geschenkt, die solche Perspektivwechsel beinhalten, darunter das The Last of Us Franchise, das in der Gaming-Community auffallend polarisierende Reaktionen ausgelöst hat. Wegmann kategorisiert und analysiert verschiedene Arten von Perspektivwechseln, um die emotionalen Reaktionen und die damit verbundene Überwindung zu erklären. Dabei werden die Kategorien Verbundenheit, Fremdheit und Feindschaft, die sich auf das Verhältnis der Avatare zueinander beziehen, hinsichtlich ihrer raumzeitlichen Bindung und des subjektiven Zugangs zu den Avataren untersucht. Obwohl bestimmte Perspektivwechsel negative Wirkungen bei den Spielenden hervorrufen können, bergen sie ein großes Potenzial als Game-Design-Tool und können gezielt im Sinne der Need Frustration eingesetzt werden, beispielsweise zur Förderung moralischer Kompetenzen. Die Arbeit reflektiert zudem die aktuelle kulturelle Bedeutung von Videospielen sowie das Thema Gamepathy und Perspektivwechsel im praxisnahen Designkontext, wodurch sie wertvolle Einblicke in die Spieler-Avatar-Beziehung und die Bedeutung von Empathie in Videospielen liefert.

**Thomas Bremer** und **Tony Pravemann** setzen sich in ihrem Beitrag mit den zahlreichen technischen und audiovisuellen Möglichkeiten moderner Videospiele auseinander, die eine inhärente Tendenz zur Erzeugung emotionaler Momente aufweisen. Als interaktive Medien haben

Videospiele ein neues Potenzial, Spieler in eine Vielzahl emotionaler Welten einzubeziehen. Der Begriff Empathie wird in diesem Zusammenhang häufig verwendet. Empathie, definiert als die Fähigkeit, sich in die Emotionen anderer hineinzusetzen, ist ein komplexes Konzept, das sowohl positive als auch negative soziale Motive hervorrufen kann. In Videospielen kann dies auf verschiedenen Ebenen generiert werden, einschließlich Narration, Spielmechanik und audiovisueller Darstellung. Anhand ausgewählter Beispiele wird deutlich, dass Spieler sich oft in moralischen Dilemmasituationen befinden, insbesondere wenn sie mit emotional schwierigen Situationen konfrontiert sind, die mit starken Anreizen zum Weiterspielen verbunden sind. In solchen Situationen spricht man nicht unbedingt von pro-sozialem Verhalten, jedoch schließt dies Empathie und emotionale Reaktionen nicht aus.

Den Abschluss des Bandes bildet der Bericht der Studierenden **Anna Stommel** und **Tassilo Pöllath**. Die beiden Autor:innen beschreiben den Ursprung und Ablauf des Game Jams, der, wie bereits skizziert, Teil der Gamepathy war und dem Preis des GamesFestival ausgezeichnet wurde. Für unseren Band könnte es also keinen schöneren Abschluss geben.

# ES IST DOCH KLAR, DER/DIE/DAS EMPATHIE IST...

## Die Keynote der Gamepathy #1 2023

**Thorsten Zimprich**

### ABSTRACT

*Der Mangel an Empathie scheint heutzutage ein bedeutendes Problem in unserer Gesellschaft zu sein. Daher berichtet dieser Artikel über meine Keynote, welche von meiner Reise erzählt, wie ich viele Menschen inspirieren durfte, nämlich mein Team, die Studierenden, die Jury des GamesFestivals24 in München, die uns den Preis für Digitale Spielekultur überreichten, zahlreiche Unterstützer an unserer Hochschule, unsere Vortragenden und hoffentlich auch Sie. Es ist wichtig nicht nur über den Wert von Empathie fördernden Spielen zu reden, sondern ebenfalls über das Konzept der Empathie selbst zu diskutieren und auszuloten, wie dieses Konzept definiert werden muss, um es in der Gamedesignpraxis optimal einsetzen zu können. Sie werden feststellen, dass Empathie möglicherweise über das hinausgeht, was Sie bisher vielleicht angenommen haben. Das vorgestellte 'Vier-Stufen-Modell der Fokusfelder anhand des Grades der Expertise der Zielgruppe' ist ein Ansatz, um (Serious) Games für die wissenschaftliche praxisrelevante Gamedesignforschung zu kategorisieren, damit Gamedesignexperten bessere Spiele entwickeln können. Dies ist die Basis für objektive Handwerksregeln im Gamedesign und diese bilden die Basis für das Gamedesign, welches ich lehre, nämlich das Gamedesignhandwerk. Im Bereich der Empathiepsychologie sind detaillierte Aspekte der Empathie Gegenstand tiefgreifender empirischer Forschung; jedoch konzentrieren wir uns im Gamedesign darauf, angenehme Spieleerfahrungen zu schaffen. Spaß ist nicht das Gegenteil von Ernsthaftigkeit oder Lernen, sondern vielmehr der Grundstein für die Entwicklung hochwertiger Spiele, die ein breites Publikum ansprechen und die Gamepathy fördern – das Streben nach optimalen Wegen, Empathie durch Spiele zu fördern. Dies ist eine Vorschau auf das, was Sie in den kommenden Seiten erwartet. Viel Spaß beim Lesen, und inspirieren Sie andere dazu, Empathie durch Spiele zu kultivieren.*

### KEYWORDS

*Gamedesignhandwerk, gamepathy, Vier-Stufen-Modell, Empathie*

### AUTOR



**Prof. Thorsten Zimprich** ist Professor und Studiengangsleiter im Studiengang Game Design an der IU Internationale Hochschule. Daher ist einer seiner Forschungsschwerpunkte Lehre und Weiterbildung, um eine spielerische Herangehensweise zu bereichern. 2021 veröffentlicht Thorsten Zimprich das Buch „Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies“, in dem er unter anderem das Selbstlernkonzept der „Buchqueste“ für die Ausbildung von angehenden Gamedesignern vorstellt. Die Weiterentwicklung dieses Konzeptes liegt ihm sehr am Herzen, weil Rollenspiele sowohl in der Unterhaltung und der Lehre als auch in Kommunikationsprozessen sehr viel Potenzial bieten.

## Einführung

Dieser Beitrag entsteht als Abschluss der wunderbaren Heldenreise unserer Fachtagung Gamepathy #1 und dem daran angeschlossenen Game Jam unserer Studierenden. Die Gamepathy #2 wird gerade auf den Weg gebracht, weil uns unter anderem der Preis für Digitale Spielekultur, den wir auf dem GamesFestival24 (GamesFestival, 2024) verliehen bekamen, zeigt, dass viele Menschen in unserer Gesellschaft den Wunsch nach mehr Empathie verspüren.

Als ich damals auf unserem Studiengangsentwicklungstag in Karlsruhe fragte „Wo wollt ihr in einigen Jahren hin und wo wollen wir den Studiengang hin entwickeln?“, da hätte ich nicht im Traum daran gedacht, dass mein Hinweis, dass ich gerne über Empathie forschen würde, mein wundervolles Team derart gigantisch inspirieren würde. Da diese Flamme der Begeisterung ebenfalls auf unsere Studierenden übergang, bekamen wir über den Preis auf dem GamesFestival24 nun auch öffentliche Aufmerksamkeit für das gesellschaftlich so wichtige Thema. Dafür bin ich meinen Studierenden sehr dankbar und auch meinem Team, wobei ich Prof. Nadine Trautzsch und Prof. Marion Plank, sowie von Studierendenseite Anna Stommel, Tassilo Pöllath, Thomas Sauerzapf, Cyril Nowak und André Meyer, hervorheben möchte, weil sie mit viel Energie und Liebe Großartiges geleistet und zusammengefügt haben.

Vielen Dank!

Die Gamepathy ist eine großartige Teamleistung, die nur möglich ist, weil sehr viele helfende Hände gemeinsam an einer wunderbaren Vision arbeiten, darum gilt mein Dank ebenfalls dem Forschungsreferat, unserer Presseabteilung, der Standortleitung Regensburg, den Studierenden der Game-Jam-Orga, den Sponsoren, dem Medienteam, den Speakern und allen anderen, die ich jetzt vergessen haben sollte.

Damit wir Sie ebenfalls für die Gamepathy begeistern können, nehme ich Sie mit auf eine Reise: Wir beginnen mit der Frage, worin die Herausforderung besteht, sich mit Empathie fördernden Spielen wissenschaftlich zu beschäftigen.

## Worin besteht die Forschungsherausforderung?

Um diese Frage zu beantworten, nehme ich Sie mit zu den Anfängen meiner Forschungsreise. Ursprünglich wollte ich für ein Serious-Game-Projekt für das Research Center Science Communication (IU Internationale Hochschule, 2023) herausfinden, ob es bereits wissenschaftliche Erkenntnisse gäbe, wie man die Perspektivübernahme eines Avatars aus Gamedesignsicht optimieren könne. Die Rechercheergebnisse waren wenig hilfreich, weil die praxisrelevante Forschungskomponente für das Gamedesign fehlte. Also lag es nahe, den Rechercheansatz umzudrehen und im Gedanken des Reverse Engineerings nach passenden Spielen zu suchen, welche bereits erfolgreiche Lösungen für diese Herausforderung gefunden hatten.

Wenn man auf ein Expertennetzwerk zugreifen kann, dann liegt natürlich im ersten Schritt eine Reihe von Experteninterviews und die Streuung folgender Frage nahe:

*„Wer kennt Serious Games, welche sich mit der Förderung von Empathie beschäftigen?“*

Die entsprechenden Antworten waren verwunderlich, denn sie stellten einen besonders bunten Strauß an Spielen vor (Zimprich, 2023). Die Interpretationsmöglichkeiten dieses Antwortraumes reichen von „Die Zielsetzung hilfreiche Forschungsergebnisse für den praktischen Einsatz von Avataren zur Perspektivübernahme zu finden schlug fehl“ bis hin zur Erkenntnisannahme, dass Empathie vermutlich eines dieser komplexen Konzepte sei, welches fälschlicherweise bei jeder Person die Annahme wecke, man rede über das Selbe, aber in Wirklichkeit sei Empathie so umfangreich und vielschichtig, dass sich jede Diskussion über Empathie wie eine Partie „Nobody is Perfect“ (Kaes, 1992 ) anfühle.

Das heißt, die Fragekarte wird gezogen und es wird vorgelesen:

*„Es ist doch klar der/die/das Empathie ist...“*

... und es ist zu vermuten, dass die meisten sagen würden, dass es sich um die Fähigkeit handele, sich in die Gefühlswelt einer anderen Person hineinzusetzen.

Welche Arten von Spielen erwarten Sie demnach als Ergebnisraum der Experteninterviews? Natürlich gehören Spiele, die einen Perspektivwechsel von den Spielenden verlangen – beispielsweise über Situationskarten oder einen Avatar zum Ergebnisraum. Aber es zeigt sich bereits in diesem vermeintlich offensichtlichen Punkt ein deutlicher Qualitätsunterschied. Denn es macht einen Unterschied für das gewählte Gamedesignziel und somit für das produzierte Spiel, ob die Spielerschaft entweder eine Situationskarte betrachten und dann recht rational entscheiden soll oder ob sie eine persönliche Bindung und Mitleid für einen Avatar entwickeln soll.

Im ersten Fall steht beispielsweise auf der Situationskarte:

*„Diesem Kind ist eine Kugel Eis runtergefallen, wird es nun glücklich sein oder traurig?“*

Und im zweiten Fall interagiert man beispielsweise mit einem Avatar und versucht dessen Probleme zu lösen. Man schlüpft in seine oder ihre Rolle.

Aus diesen unterschiedlichen Anforderungen an den Perspektivwechsel entstehen zwangsweise sehr unterschiedliche Spiele und diese beiden Spiele trainieren sehr offensichtlich unterschiedliche Fähigkeiten. Es wäre also sehr riskant, den Einsatz und den Erfolg eines Avatars bei diesen beiden Spielen miteinander vergleichen zu wollen.

Im ersten Fall trainiert das Spiel soziale Regelsätze ein, wie „WENN eine Person traurig ist, DANN biete ein Heißgetränk an“ und im zweiten Fall trainiert das Spiel die Fähigkeit, sich freiwillig mit der Situation und mit den Gefühlen einer anderen Person persönlich auseinanderzusetzen.

Somit ergäbe die Messung einer vorher festgelegten einheitlichen „Empathiefähigkeit“ – vor und nach dem Spielgenuss – zwangsweise für jedes dieser Spiele unterschiedliche Ergebnisse. Das bedeutet man benötigt eine breitere oder detailreichere Definition von „Empathie“.

## Wie könnte eine Definition für die Gamedesignpraxis aussehen?

Sofern die Gamedesignpraxis das Ziel der Forschungsbemühungen ist, dann ergibt sich bereits durch diese Zielsetzung ein großer Unterschied im Vergleich zur Psychologie. Ein psychologisches Experiment erfordert und ermöglicht andere Designpraktiken als ein Spiel. Psychologische Experimente können in die Tiefe gehen und selbst kleinste Details variieren und messen, wohingegen Spiele, neben Herausforderung, Entspannung, Unterhaltung, Wettbewerb etc., primär Spaß bereiten müssen.

Als komplexes interaktives Medienprodukt muss sich ein Spiel vor allem „rund“ anfühlen. Das ist komplett unabhängig davon, ob es ein Serious Game oder ein Unterhaltungsspiel ist, weil sich die Spielerschaft den Herausforderungen des Spiels freiwillig stellen soll. Darum bin ich der festen Überzeugung, dass die detailreichen psychologischen Definitionen des Empathiebegriffs für die Gamedesignpraxis nicht geeignet sind.

In meinem diesbezüglichen Discussion Paper (Zimprich, 2023) stelle ich daher folgenden Ansatz vor, welcher in verkürzter Form in dieser Veröffentlichung eingeleitet werden könnte.

Versetzen Sie sich in folgende Rolle:

*Sie besitzen ganz viel Geld und möchten der Welt etwas Gutes tun, indem Sie ein Serious Game zur Förderung der Empathie in Auftrag geben. Mit diesem heroischen Ziel wenden Sie sich an vier Gamedesignteams und man verlangt von Ihnen, den Auftrag in einem Satz zu formulieren.*

Dann sagen Sie vermutlich:

*„Bitte erstellt ein Spiel, welches die Empathiefähigkeit fördert.“*

Als konkrete Folge nehmen alle vier Teams natürlich glücklich ihr Geld und „tun Dinge“. Am Ende erhalten Sie vier komplett unterschiedliche Spiele, die nichts miteinander zu tun haben - wie zu Beginn dieses Vortrags aufgezeigt (Blumenstraußmetapher).

Also gehen Sie in die nächste Runde und informieren sich über mögliche Empathiearten. Danach treten Sie wieder vor die vier Teams und erklären, dass Sie die vier folgenden Empathiearten recherchiert haben:

- Emotionale Empathie
- Kognitive Empathie

- Sensomotorische Empathie
- Kinästhetische Empathie

Emotionale und kognitive Empathie sind vermutlich leicht verständlich, sie unterscheiden sich in der Fähigkeit Mitgefühl erleben und zeigen zu können sowie dem rationalen Verständnis von Zusammenhängen. Mit diesen beiden Empathiearten kann man den Perspektivwechsel in die Gefühlswelt und die Gedankenwelt vorhersagen und trainieren.

Aber aus der persönlichen Erfahrung als Jugendtorwarttrainer im Fußball lassen sich noch zwei weitere wichtige Fähigkeiten identifizieren, die gute Torhüter von weniger guten unterscheiden, nämlich zum einen die Fähigkeit, sich in seinen eigenen Körper hineinzusetzen und diesen im Raum wahrzunehmen, das ist die kinästhetische Empathie sowie die Fähigkeit sich in äußere Reize hineinzusetzen und diese mit Bewegungsmustern zu kombinieren, was sensomotorischer Empathie entspricht.

## Wie zeigt sich das im Spiel?

Es ist zu vermuten, dass wissenschaftliche Untersuchungen die persönliche Beobachtung untermauern dürften, dass kein Profitorhüter und auch keine Profitorhüterin, sich während eines Hechtsprungs in die Torecke panisch umdreht, um die Position des Torpfostens (im Vergleich zur eigenen Körperposition und zur Ballflugbahn) zu prüfen, um daraufhin zu entscheiden, ob der Ball am Tor vorbeifliegt. Das wird nicht passieren, weil Torhüter die Fähigkeit trainieren, ihre Position in Bezug auf das Tor zu spüren. Im Torwarttraining trainiert man somit die kinästhetische Empathie, und zusätzlich die Fähigkeit blitzschnell auf kleinste Bewegungen des Gegenspielers mit komplexen Bewegungsmustern zu reagieren oder sich in den Gegenspieler hineinzusetzen, um jedes Zucken oder jede Körperdrehung mit der Vorhersage einer Handlung zu verbinden – was der sensomotorischen Empathie entspricht. Es ist erfreulich, dass die Forschungsarbeit von Sabine Koch (Koch, 2016) im Kontext der Tanz- und Bewegungstherapie diese praxisbezogenen Beobachtungen auf einem anderen Fachgebiet unterstützt.

Somit würden diese vier Empathiearten es ermöglichen den Perspektivwechsel für

- die Gefühlswelt,
- die Gedanken,
- den eigenen Körper im Raum und
- in der dynamischen Interaktion mit der Umwelt

zu erklären und separat trainieren zu können.

Da es im Kontext der Gamepathy darum geht Spiele zu produzieren, bietet es sich nun an auf die „Auftrag-für-vier-Gamedesignteams“-Metapher (Auftragsmetapher) zurückzukommen. Auf Basis der aufgezeigten vertiefenden Annahmen, lässt sich ein optimierter Arbeitsauftrag präziser formulieren:

„Bitte erstellt ein Spiel, welches die emotionale Empathiefähigkeit fördert.“

Das Ergebnis dieses präziseren Arbeitsauftrages wird vermutlich ebenfalls sein, dass man Ihr Geld gerne annimmt und sich an die Arbeit macht. Der Grad der Präzision wird vermutlich auch dieses Mal nicht genügen, um sehr unterschiedliche kaum zu vergleichende Spiele zu vermeiden.

## Warum ist die Angabe der Empathieart nicht hinreichend präzise?

Als Beispiel dient an dieser Stelle das Konzept der emotionalen Empathiefähigkeit. Die Festlegung der Empathieart als Gamedesignziel definiert grob gesagt das „WAS“ genauer, aber „fördern“, beziehungsweise „trainieren“ kann unterschiedliches Expertenlevel erreichen, beziehungsweise zum Ziel haben.

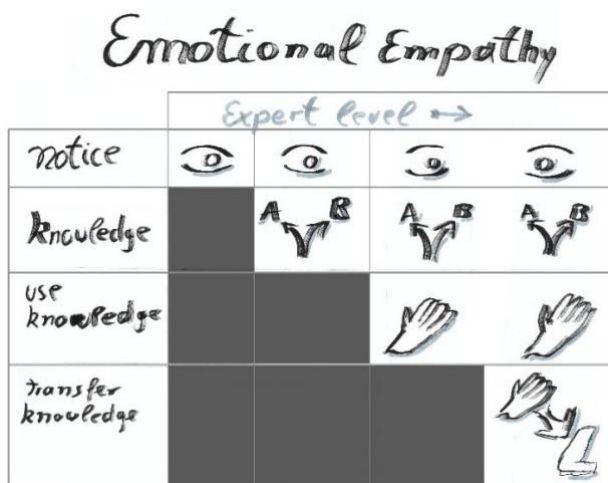


Abbildung 1: Stufenweiser Kompetenzzuwachs mit steigendem Expertentum (Vier-Stufenmodell)

Abbildung 1 zeigt die Entwicklungsreise zum Expertentum innerhalb des Lerngebietes der emotionalen Empathiefähigkeit als „Vier-Stufen-Modell der Fokusfelder anhand des Grades der Expertise der Zielgruppe“ – kurz das „Vier-Stufen-Modell“.

Zur Erklärung: Oben steht der Trainingsgegenstand, also „WAS“ trainiert werden soll, nämlich die emotionale Empathie. An der Seite steht das anvisierte Expertenlevel. Dieses Modell geht davon aus, dass Lernprozesse in Expertisestufen verlaufen, wobei man sich mit Spielen auf vier dieser Expertisestufen fokussieren kann. Daher stammt der Begriff der Fokusfelder.

Der Lernprozess in die Tiefen des Expertentums beginnt oben bei der Wahrnehmung (*notice*) des Lerngegenstandes, was die Basis für die Fähigkeit bildet den Lerngegenstand unterschiedlichen Varianten zuzuordnen und somit Wissen (*knowledge*) anzusammeln. Wissen nützt in der Praxis wenig, daher ist der nächste Schritt die Fähigkeit das Wissen anzuwenden (*use knowledge*), um final quasi als Guru des Lerngegenstandes problemlos den Transfer in andere Fachgebiete und fremde Situationen (*transfer knowledge*) bewerkstelligen zu können.

Je nach Zielgruppe, ergeben unterschiedliche Fokusfelder Sinn, weil das Überspringen von Fokusfeldern (meist) sehr schmerzhaft in Überforderung endet.

Wer das Gesicht seines Gegenübers nicht wahrnimmt, der/die kann den Gesichtsausdruck auch nicht einem Gefühl zuordnen und erst recht keine Handlungsreaktion mit der Zuordnung verbinden. Somit würde ein Spiel, welches sich auf das Fokusfeld des Transfers konzentriert, einer Zielgruppe, welche bereits beim Versuch die erste Stufe zu meistern scheitert, folgerichtig nicht gut ankommen.

## Der praxisorientierte Lösungsvorschlag

Diese Unterteilung nach dem gewünschten Expertenlevel, wäre mein praxisorientierter Lösungsvorschlag, da dieses *Vier-Stufen-Modell* eine Kommunikationsschnittstelle zwischen der Gamedesignexpertise und der Fachexpertise anbietet. Diese Schnittstelle ermöglicht es Gamedesignaufträge hinreichend eng formulieren zu können, damit wissenschaftlich vergleichbare Spiele als Ergebnis entstehen, aber gleichzeitig bleibt dem Gamedesign genügend Freiheit in der Umsetzung, damit die Spiele auch Spaß bereiten können.

Abschließend würde demnach im Idealfall innerhalb der Auftragsmetapher folgendermaßen formuliert werden:

*„Bitte erstellt ein Spiel, welches die emotionale Empathiefähigkeit fördert und im Fokusfeld der reinen Wahrnehmungsschulung liegt.“*

Somit erhält das Gamedesignteam die Möglichkeit das Ziel genau zu verstehen, um gegebenenfalls kontext- und zielgruppenbezogene Fachfragen zu stellen. Dabei ginge es beispielsweise um Erkenntnisse zu Messverfahren der emotionalen Empathie für eine bestimmte Zielgruppe. Welche Experimente wurden dazu durchgeführt und vor allem welche Handlungen die Wahrnehmung erfolgreich schulen? Handlungen sind die Basis von Spielen. Ohne Handlungen lassen sich keine sinnstiftenden Entscheidungen treffen. Die Recherche dieses Fachwissens würde das Gamedesignteam extrem viel Zeit kosten und in gefährlichem Halbwissen enden. Die Stärke des Gamedesignteam liegt in der Übersetzung des Fachwissens in Spielsprache, also in motivierende Spielmechaniken, in eine packende Coverstory und in alle andere Elemente, die zum Erfolg eines Spieles beitragen. Darum spreche ich von einer Schnittstelle, also dem Übergabepunkt von Fachexpertise an Gamedesignexpertise, damit jede Disziplin mit ihren Stärken zum Gelingen des Forschungsvorhabens beiträgt. Dies gilt besonders für die Gamepathy, weil die Stärken aller beteiligten Disziplinen gemeinsam zu einer wunderschönen Forschungsblume erblühen können.

Darum freue ich mich auf einen konstruktiven Austausch mit allen an der Gamepathy Forschenden und bin gespannt auf die Antworten auf unsere wichtigste Frage:

*„Es ist doch klar der/die/das Empathie ist...“*

Vielen Dank, spielen Sie viel und haben Sie Spaß am Leben!

## LITERATUR

GamesFestival 2024. (2024). Webseite des GamesPreises auf dem GamesFestival 2024.

<https://gamesfestival.de/gamespreis24/>

IU Internationale Hochschule. (2023). Projektwebseite des Research Center Science

Communication. <https://www.iu.de/en/research/projects/research-center-science-communication/>

Kaes, B. (1992). *Nobody is perfect!* Ravensburger.

Koch, S. (2016). Empathieförderung durch Spiegeltechniken in der Tanz- und Bewegungstherapie.

In M. Roth, V. Schönefeld, & T. Altmann (Eds.), *Trainings- und Interventionsprogramme zur Förderung von Empathie - Ein praxisorientiertes Kompendium* (pp. 157-175). Springer.

Zimprich, T. (2023). Förderung von Empathie in der Gamedesignpraxis: Entwurf einer Schnittstelle

von Gamedesignexpertise und Fachexpertise für (Serious) Games mit dem Ziel einer höheren Vergleichbarkeit, No 2 (Juli 2023), *IU Discussion Papers – Design, Architektur & Bau, IU International University of Applied Sciences*.

# WIE IST ES, EIN FUCHS IM (POST-)ANTHROPOZÄN ZU SEIN?

Fokusfelder der Empathie im Hinblick auf Endling

Tobias Klös

Benjamin Ströbel

Stefan Simond

## ABSTRACT

Der vorliegende Artikel untersucht den Titel Endling – Extinction is Forever (Hero Beat Studios, 2023) – ein Environmental Survival Game – aus der Perspektive der Gamepathy-Forschung. Im Mittelpunkt steht die Klärung, wie digitale Spiele aus einer Game-Design-Perspektive in Bezug auf Empathie analysiert werden können. Die Analyse beleuchtet, im Anschluss an die von Zimprich vorgeschlagenen Fokusfelder, emotionale, kognitive, sensomotorische und kinästhetische Empathie. Der Beitrag zeigt auf, wie das Spiel potenziell Empathie-Erfahrungen auf verschiedenen Ebenen ermöglicht.

## KEYWORDS:

*Game Design, Gamepathy, Anthropocene, Empathy, Endling, Emotions*

## AUTOR:INNEN



**Tobias Klös** ist derzeit akademischer Dozent an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg und konzentriert sich auf Digitale Bildung für nachhaltige Entwicklung. Sein Forschungsschwerpunkt umfasst transformative Wissenschaft und (organisationsbezogene) Bildung für nachhaltige Entwicklung. Zuvor arbeitete er bis 2023 als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für Lehrkräftebildung der Philipps-Universität Marburg. Seine Dissertation untersucht das Konzept der transformativen Universität und die durch diese Universitäten angestoßenen Transformationsprozesse in der Gesellschaft. Zudem war er aktives Mitglied der Game-Studies-Podcasts *Studying Pixels* und *Pixeldiskurs*.



**Dr. Benjamin Strobel** ist Psychologe, Dozent und Referent. Seit über sieben Jahren arbeitet er an der Schnittstelle zwischen Psychologie und Spielen. Mit seiner Erfahrung im Spielejournalismus, in der Ausbildung von Spieleentwicklern und in der Jugendarbeit mit Spielen bringt er eine breite Perspektive auf die Spielebranche und die Spieleentwicklung ein. 2017 gründete er "Behind the Screens", um den Wissenstransfer an der Schnittstelle von Spielen und Psychologie zu fördern. Er lehrt Psychologie für Spieleentwickler:innen an verschiedenen Hochschulen und berät zu Themen des Gamedesigns und der psychischen Gesundheit in Spielen.



**Dr. Stefan H. Simond** ist Dozent für Game Studies und Game Design an der IU Internationale Hochschule in Köln. Seine Dissertation mit dem Titel *\*Pixelated Madness: The Construction of Mental Illnesses and Psychiatric Institutions in Video Games\** wurde 2023 veröffentlicht. Seitdem liegt sein Forschungsschwerpunkt vor allem auf der japanischen Videospielekultur, einschließlich einer Gastdozentur an der Kyūshū-Universität. Eine Übersicht seiner Arbeiten ist unter [stefansimond.notion.site](http://stefansimond.notion.site) zu finden.

## Einleitung

Der Wald brennt! Funkenregen fliegt durch die Luft. In einem Flammenmeer aus Glut und Hitze rennen wir – eine trüchtige Füchsin – begleitet von dramatischer Musik, verzweifelt und mit panischer Angst vor den lodernen Flammen davon. Ein Hirsch rennt in dieselbe Richtung, wobei unklar ist, ob er auch vor dem Waldbrand flieht oder ob er uns verfolgt und angreifen will. An einer Klippe angekommen, stoßen wir auf einen unüberwindbaren Abgrund. Wir krallen uns verzweifelt mit letzter Kraft an der Kante fest. Der ungebremsste Hirsch rast jedoch auf uns zu und reißt uns schließlich mit in die Tiefe. Gemeinsam prallen wir am Boden auf. Der Hirsch verstirbt, und das Feuer vergeht langsam. Die Atmosphäre wandelt sich von einer dramatischen Hetzjagd hin zu einem bedrückenden, langsamen Trott; wir scheinen schwer verletzt. Mühsam und mit letzter Kraft können wir uns noch in den Fuchsbau zurückziehen. In vermeintlicher Sicherheit gebären wir unter großer Anstrengung vier Welpen, von denen eines kurz darauf von einem Menschen entführt wird. So beginnt die Suche nach dem gestohlenen Welpen, ein zentrales Erlebnis in *Endling – Extinction is Forever* (Herobeat Studios, 2022), und unser Kampf ums Überleben in einer vom Menschen zerstörten Welt. Der vorliegende Artikel beschäftigt sich mit dem Digitalen Spiel *Endling*, dessen Eingangssequenz hier kurz skizziert wurde, im Kontext der Debatte um *Empathy Games* und das Forschungsfeld der Gamepathy.<sup>[1]</sup> *Empathy Games* sind Spiele, die Empathie bei den Spieler\*innen fördern und deren Gameplay und Design gezielt auf empathische Erfahrungen und Emotionen ausgerichtet sind. Sie wurden entwickelt, um Spieler\*innen zu helfen, Emotionen zu erleben, zu verstehen und nachzuempfinden. Solche Spiele setzen sich häufig auf tiefgehende und emotionale Weise mit sozialen Themen oder persönlichen Herausforderungen auseinander (Jerret et al., 2021). Gamepathy ist dabei kein Genre, sondern ein entstehendes Forschungsfeld, das sich dem Forschungsfeld der Game Studies (Klős & Inderst, 2025/i. E.) bzw. der Game-Design-Forschung zuordnen lässt.

Der vorliegende Artikel baut auf Zimprichs (2023) Artikel Förderung von Empathie in der Gamedesignpraxis: Entwurf einer Schnittstelle von Gamedesignexpertise und Fachexpertise für (Serious) Games mit dem Ziel einer höheren Vergleichbarkeit auf. In diesem Beitrag stellt Zimprich heraus, dass der Empathie-Begriff zumeist unklar bleibt, vielfältig und alltagssprachlich verwendet wird, ohne zu wissen, ob man dasselbe meint. Eine Arbeit, die insofern global danach fragt, wie Spiele Empathie evozieren oder fördern können, bleibt daher ebenfalls diffus und ist regelrecht zum Scheitern verurteilt, da sich daraus keine klare Analyseperspektive ableiten lässt. Daher scheint es Zimprich (2023, S. 15) zufolge sinnvoller, sich zu fokussieren und eine konkrete Frage zu stellen. Beispielsweise „Wie nehmen Menschen Gefühle anderer Personen wahr?“ (ebd.). Auf diese kann es dann eine konkrete „[w]issenschaftliche Antwort aus dem [jeweiligen] Fachgebiet“ geben, wie etwa „über die Stellung der Augenbrauen.“ (2023, S. 15). Dies ist für das Gamedesign insofern relevant, da sich hieraus „kleinere, in Spielen gezieltere umsetzbare, Gamedesignziel[e]“ (2023, S. 15) ableiten lassen. Gamedesigner\*innen können sich dann etwa auf eine entsprechende Umsetzung von Gesichtsausdrücken fokussieren – begleitet durch die jeweilige Fachexpertise von Empathie bzw. Gamepathy-Forscher\*innen. Eine solche Perspektive scheint jedoch nicht nur für den Beginn eines Gamedesignprozesses von Vorteil, sondern auch für die Analyse bestehender Spiele. Die zentrale Fragestellung des Beitrags lautet: Welche Potenziale besitzt Endling im Bereich Gamepathy, d. h., der Titel wird mittels der von Zimprich (2023) vorgelegten Überlegungen zu Empathie und Game Design auf diese Aspekte hin untersucht.

Die Diskussion um Gefühle und Videospiele bezieht sich zumeist auf deren emotionale und psychologische Wirkungen auf das Handeln der Spielenden. Während sie häufig als Ursache für Abhängigkeiten sowie aggressives oder antisoziales Verhalten betrachtet werden (Wulansari et al., 2020), bleiben die Ergebnisse von Studien zum Zusammenhang zwischen Gewalt in Spielen und realer Gewalt uneindeutig (Lippok, 2022; Wulansari et al., 2020). So stellen etwa Greitemeyer et al. (2010) fest, dass Spiele prosoziale Verhaltensweisen und Empathie steigern sowie Schadenfreude verringern können. Während derartige Wirkungsforschungen häufig zu finden sind, d. h. die Wirkung des Spiels auf die Spielenden steht im Fokus, wird das Gamedesign selten in den Fokus der Betrachtung gestellt. Der vorliegende Beitrag zielt jedoch genau hierauf ab, da die Gestaltung von Spielelementen und Mechaniken maßgeblich dazu beitragen kann, emotionale und empathische Erfahrungen zu fördern. In dieser Arbeit wird der Begriff Digitales Spiel großgeschrieben, um die spezifische Medialität zu betonen und zu verdeutlichen, dass es sich um eine eigenständige Form von Spielen handelt, die auf digitalen Rechenprozessen basieren, unabhängig vom verwendeten Endgerät (vgl. Zimmermann 2023, S. 20).

## Aufbau

Der Fokus dieses empirischen Beitrags liegt daher auf der Analyse des Spiels *Endling*. Zunächst gehen wir im ersten Abschnitt darauf ein, was unter Empathie zu verstehen ist. Darauf aufbauenderläutern wir im zweiten Abschnitt das methodische Vorgehen anhand von vier Fokusfeldern. Diese von Zimprich (2023) vorgeschlagenen Fokusfelder strukturieren die Analyse. Wir wenden uns daher in Unterkapiteln der Erläuterung zu, was unter kognitiver, emotionaler, sensomotorischer und kinästhetischer Empathie im Kontext von *Endling* zu verstehen ist. Am Ende ziehen wir ein Fazit und reflektieren, inwieweit mit einer solchen Vorgehensweise digitale Spiele

hinsichtlich ihres Empathiepotenzials analysiert werden können bzw. das Gamedesign aus einer Gamepathy-Perspektive diskutiert werden kann.

## 1. Fokusfelder der Empathieförderung

In Bezug auf die Verbindung zwischen digitalen Spielen und Empathie bedarf es wie bereits angeführt zunächst einer Klärung, was genau unter Empathie zu verstehen ist. Obwohl der Begriff häufig und in unterschiedlichen Kontexten verwendet wird, gehen viele Menschen davon aus, dass sie dasselbe meinen, wenn sie von Empathie sprechen – was jedoch nicht immer der Fall ist. Hinsichtlich der Forschung stellt sich dann die Herausforderung, dass Probleme hinsichtlich der "Vergleichbarkeit für die wissenschaftliche Untersuchung von förderlichen Spielmechaniken oder Spielelementen bestehen." (Zimprich 2023, S. 15) Dabei besteht das "Kernproblem" aus der "Sicht des Gamedesigns darin, dass wegen heterogener Definitionsansätze ebenfalls heterogene Gamedesignziele bedient werden oder bedient werden müssen." (Zimprich 2023, S. 15). Wie kann der Begriff also gefasst werden?

Im Alltagsgebrauch bezeichnet der Begriff Empathie zunächst die Fähigkeit, sich in die ‚Schuhe eines anderen zu versetzen‘ (Faulkner 2018, S. 218). Insofern ist hiermit die Vorstellung eines Perspektivwechsels verbunden, die jedoch offenlässt, auf welche Art und in welchem Kontext sich ein solcher Wechsel vollzieht. Eine „Perspektivübernahme von Personen“ ist laut Zimprich (2023, S. 7) - als Definition von Empathie - zudem unnötig beschränkt, da sich in eine „Person hineinzusetzen nicht wesentlich“ davon unterscheidet, ob man sich in eine Situation oder in die Perspektive eines Gegenstandes versetzt. So bleibt der Empathiebegriff auf der einen Seite viel zu offen und gleichermaßen unnötig verengt. Insofern bietet sich eine differenziertere, auf die jeweiligen Aspekte von Empathie – die an dieser Stelle keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben – bezogene Definition von Empathie an. Wir fokussieren daher im Anschluss an Zimprich auf die emotionale, kognitive, sensomotorische und kinästhetische Definition bzw. Dimension von Empathie. Aufbauend auf diesen Dimensionen, gehen wir im nächsten Schritt auf das Spiel *Endling* ein. Dabei geht es uns, wie gesagt, nicht darum, den Empathiebegriff in seiner Dimensionalität vollständig zu beschreiben, sondern für die weitere Analyse nutzbar zu machen. Das „Konzept der Fokusfelder“ soll laut Zimprich (2030, S. 10) zunächst dabei helfen, die Gamedesignziele klarer zu fassen und die Erfolge der einzelnen Methoden in dem jeweiligen Fokusfeldkontext besser vergleichen zu können. Dabei unterscheidet sich der vorliegende Beitrag insofern von der Arbeit Zimprichs, da wir vom bereits vorliegenden Gamedesign aus ‚starten‘. Insofern trägt der Beitrag auch dazu bei, methodische Vorgehensweisen bzw. methodologische Überlegungen zur Analyse von Spielen im Forschungsfeld der Gamepathy anzustellen. Hinsichtlich der Fokusfelder schlägt Zimprich (2023, S. 14) ein Vier-Stufen-Modell „vor, dass aus Wahrnehmen, Zuordnen, Wiederholen/Reproduzieren oder Spiegel/Vorhersagen“ besteht und von ihm jeweils auf emotionale, kognitive, sensomotorische und kinästhetische Empathie übertragen wird. Diesem Vorgehen folgen wir hier auch, insofern wir jeweils die in diesem Kontext von Zimprich gestellten Fragen für *Endling* beantworten.

*Methodisches Vorgehen: close playing und wide reading*

Im Sinne eines close playing (Inderst 2023; Bizzocchi und Tanenbaum 2011, Hallet 2010) wurde Endling mehrfach durchgespielt und Notizen sowie Screenshots angefertigt, die als Grundlage der nachfolgenden Analyse dienen. Ergänzend wurden im Sinne eines wide readings (ibid.) Paratexte, d. h. Webseiten, journalistische Beiträge, Reviews, Online-Beiträge berücksichtigt. Im folgenden Kapitel wird nun der empirische Gegenstand und die Analyseergebnisse herausgestellt.

## 2. Analyse: Endling – Extinction is Foerever!

Die Protagonistin von Endling ist eine weibliche Rotfüchsin (eine Fähe), die in einer lebensfeindlichen, dystopischen Zukunft versucht, ihre Welpen zu ernähren und zu beschützen. Laut Marchioni (2022) basiert diese Erzählung auf einer Recherche darüber, wie die Welt in 50 oder 100 Jahren aussehen könnte. Dabei habe sich gezeigt, „dass das Ergebnis dieser Untersuchung eine Welt offenbart, in der selbst anpassungsfähige Tiere, die heute weit von der Gefahr entfernt sind, wie Füchse, wahrscheinlich am Rande der Ausrottung stehen werden“ (Marchioni, 2022, eigene Übersetzung).

Insofern lässt sich die Spielwelt von Endling als eine im Zeitalter des Post-Anthropozäns verorten. Während der Begriff Anthropozän (Crutzen, 2019; Ellis, 2020) das Zeitalter der Menschheit bezeichnet, in dem die Menschheit zur treibenden Kraft globaler Umweltveränderungen wird, wie es etwa anhand der Klimakatastrophe deutlich wird, verweist das Post-Anthropozän auf die Zeit, die danach kommt. Eine Zeit, in der der menschliche Einfluss auf den Planeten sein Ende erreicht hat und die Menschheit von den Effekten (Hungersnöte, Ressourcenmangel, Hitze-Todeszonen) ihres eigenen Handelns und den Folgen ihrer Innovationen geradezu 'prometheisch' (Klöß, 2023) eingeholt wird und um das nackte Überleben kämpfen muss. Alternativ wird hier auch vom Pyrozän (Pyne, 2021) gesprochen, dem Zeitalter des Feuers, in dem (Wald-)Brände und Hitze zur treibenden Kraft werden.

Der Bezug zu realweltlichen Umweltthemen ist bewusst gewählt, und die Wahl der Füchsin als Avatar für die Spielerin ist ebenfalls kein Zufall, sondern wurde ganz bewusst getroffen. Javier Ramello Marchioni, Lead Programmierer von Endling, erläuterte in einem Interview mit dem YouTube-Kanal *acreategame* (2022), dass die Entscheidung, einen Fuchs als Hauptcharakter für *Endling* zu wählen, erst später im Entwicklungsprozess getroffen wurde. Ursprünglich war geplant, die Geschichte aus der Perspektive eines unschuldigen Tieres zu erzählen, das keinerlei Kontrolle über seine Umwelt hat und sich lediglich auf das Überleben und das Beobachten konzentriert. Die Wahl fiel letztendlich auf eine Füchsin, da sie sowohl Jägerin als auch Beute ist und in verschiedenen Umgebungen überleben kann, was für das Gameplay zahlreiche Möglichkeiten eröffnet. Zudem symbolisieren Füchse den Übergang zwischen verschiedenen Welten und Bedrohungen, was das Survival-Element von *Endling* zusätzlich hervorhebt.

Die Füchsin soll zudem das Ausmaß der Katastrophe zeigen, da selbst Füchse, die aktuell nicht akut vom Aussterben bedroht sind, in *Endling* die letzten ihrer Art sind. *Endling* ist dabei nicht das erste Spiel, das uns einen Fuchs spielen lässt, aber es ist wohl eines der wenigen Spiele, das einen Fuchs authentisch als Fuchs darstellt, d. h. in seiner natürlichen Lebensweise und als tierisches Lebewesen, das sich in einer authentischen Situation um simple tierische Aufgaben wie

Nahrungssuche und das Überleben des Nachwuchses kümmern muss. So werden Füchse in anderen Spielen häufig anthropomorphisiert dargestellt. *Super Lucky's Tale* (Playful Corp., 2017) lässt den Spieler in die Rolle eines fröhlichen, anthropomorphen Fuchs schlüpfen, der verschiedene Abenteuer erlebt. Die *Star Fox Series* (Nintendo, erstmals 1993) dreht sich um Fox McCloud, einen berühmten anthropomorphen Fuchs, der als Raumpilot gegen Feinde kämpft. In *Never Alone* (E-Line Media, 2014) begleitet ein arktischer Fuchs das Mädchen Nuna auf ihrer Reise und hilft ihr, verschiedene Rätsel zu lösen. In *Stories: The Path of Destinies* (Spearhead Games, 2016) gibt es Reynardo, einen anthropomorphen Fuchs als Protagonisten, der in einer fantastischen Welt gegen Bösewichte kämpft. In anderen Titeln werden Füchse zwar etwas naturgetreuer dargestellt, besitzen dann wiederum aber menschliche Intelligenz oder/und magische Fähigkeiten. In *Seasons After Fall* (Focus Home Interactive, 2016) kann der Fuchs etwa die Jahreszeiten verändern, um Rätsel zu lösen und die Welt zu erkunden.

Insofern handelt es sich bei *Endling* um einen der wenigen Titel, die einen Fuchs als authentischen Fuchs darstellen. Die Darstellung spielt insofern für die Empathie eine Rolle, da sie akkurate Empathie ermöglicht – das bedeutet eine Empathie, die auf fundiertem Wissen über die Naturgeschichte eines Tieres (Young et al., 2018, S. 329) beruht. Dies bedeutet, dass Empathie nicht nur auf menschlichen Vorstellungen – Übertragungen oder Projektionen – des Tieres beruht, sondern auf der Kenntnis der spezifischen Lebensweise, Verhaltensweisen und Bedürfnisse des Tieres.

Ein Bruch mit einer naturgetreuen Darstellung: Verletzungen in *Endling* sind nur temporär, d. h., nach wenigen Momenten wieder verheilt, und der Tod der Fähe selbst führt nur dazu, dass der angebrochene Tag im Spiel zurückgesetzt wird. Mit ca. vier Stunden ist *Endling* zudem ein relativ kurzer Titel, was laut den Entwicklern (Marchioni, 2022) ebenfalls bewusst so gewählt wurde, um eine kompakte und intensive emotionale Erfahrung zu schaffen, was den Titel hinsichtlich der Empathie-Dimension interessanter macht. Nachdem wir nun das grobe Setting dargelegt haben – wollen wir uns in einem zweiten Schritt, den verschiedenen Empathie-Fokusfeldern zuwenden und diese als Raster anlegen.

*Methodisches Vorgehen: closeplaying und widereading*

Im Sinne eines *closeplaying* (Inderst, 2023; Bizzocchi und Tanenbaum, 2011; Hallet, 2010, Inderst 2020) haben die Autoren *Endling* mehrfach durchgespielt. Dabei erstellte Notizen und Screenshots dienten als Grundlage der nachfolgenden Analyse. Ergänzend wurden im Sinne eines *widereadings* (ibid.) Paratexte, d. h. Webseiten, journalistische Beiträge, Reviews und Online-Beiträge, berücksichtigt. Im folgenden Abschnitt sind die Analyseergebnisse dargelegt.

## 2. Emotionale Empathie: Wie fühlt es sich an, ein Fuchs im (Post-)Anthropozän zu sein?

Emotionale Empathie fragt danach, wie „man sich selbst in dieser Situation fühlen“ würde (Zimprich 2023, S. 12). Emotionale Empathie bezieht sich darauf, die emotionalen Zustände einer anderen Person wahrzunehmen, beispielsweise wenn diese ‚leidet‘ (Patient & Skarlicki, 2010; Sierra Rativa et al., 2020, S. 686). Sie beschreibt die Fähigkeit, die wahrgenommenen Emotionen eines anderen zu spüren oder physisch zu erleben. Ein Beispiel ist das Empfinden von Schmerz, wenn man jemanden sieht, der Schmerz ausdrückt. Umgangssprachlich wird dies auch als ‚Nachempfinden‘ bezeichnet. In diesem Zusammenhang reagiert das Gehirn der Person, die eine Emotion beobachtet, „fast so, als ob sie denselben Reiz selbst erleben würde“ (Sierra Rativa et al., 2020, S. 686). Im Kontext von *Endling* verweist emotionale Empathie darauf, wie wir uns in der Situation der Fähe fühlen würden, d. h., die Frage zu beantworten, wie man sich selbst fühlen würde, wenn man einen Welpen, also den eigenen Nachwuchs, verloren hat und die restlichen Welpen nur unter größter Anstrengung und Gefahr ernähren kann. Emotionale Empathie wird somit erst dann relevant, wenn die Spieler\*innen versuchen, die Gefühle der Fähe nachzuempfinden oder mitzuerleben. Hierbei können Spieler\*innen im Einklang mit der Fähe sein, also ‚parallel‘ zu ihrem emotionalen Zustand, oder mit reaktiver Empathie, d. h. mit Mitleid oder Mitgefühl reagieren.



Abbildung 1: Die vier Fokusfelder des Emotionale Empathie fördernden Gamedesigns (aus Zimprich, 2023, S. 12)

Eine derartige ‚emotionale Involvierung‘, wie Segschneider (2022) beschreibt, kann auch mit dem Begriff der Immersion beschrieben werden – insofern sich Spieler\*innen in das Spielgeschehen hineinversetzen und so tun, ‚als ob‘ man im Spiel und selbst die Fähe sei (Neitzel, 2012). Wulansari et al. (2020, S. 3) weisen darauf hin, dass, wenn „Immersion gelingt [...] Spiele stärkere Emotionen und tiefere persönliche Erfahrungen erzeugen“ (2020, S. 3). Zimprich (2023, S. 5) warnt jedoch vor der "Verwechslungsgefahr der Begriffe Immersion und Empathie." Es sei daher „wichtig, zwischen diesen beiden Begriffen zu trennen.“ Wenngleich sie „sprachlich ähnlich verwendet“ werden, „unterscheiden sie sich aber in einem wichtigen Punkt, nämlich durch die Aktionsrichtung.“ (2023, S. 5). Empathie, so Zimprich (2023, S. 5), sei als „aktive, erlernbare Fähigkeit, die von einer Person auf ein Objekt oder eine andere Person gerichtet ist“ zu verstehen. Demgegenüber stehe die Immersion als „passiver Prozess, den das Gamedesign gerne triggert, um den berühmten Flowzustand bei den Spielenden herbeizuführen, damit diese sich im Spiel verlieren und die [ihre] Umwelt vergessen.“ Empathie ist daher eine Fähigkeit, die man „aktiv nutzen oder auch aktiv nicht anwenden“ (Zimprich, 2023, S. 5) kann, während Immersion von der Qualität des konsumierten

Mediums abhängt und im Normalfall keine willentliche Entscheidung darstellt. Immersion ist insofern nicht gleichzusetzen mit (emotionaler) Empathie.

*Wahrnehmen:* Die Frage „Wie nimmt man Emotionen wahr?“ (Zimprich, 2023, S. 23) verweist im Kontext von *Endling* darauf, wie wir die Emotionen der Fähe wahrnehmen. So können wir beispielsweise Erschöpfung daran erkennen, dass die Fähe im Bau zusammenbricht, oder Schmerz durch ein hinkendes Bein. Dabei handelt es sich um visuelle Zeichen, die Menschen intuitiv nachvollziehen können.



Abbildung 2: Die trächtige Fähe bricht vor der Geburt der Welpen erschöpft zusammen. Eigener Screenshot aus *Endling*.

Auf der einen Seite können wir dann diskutieren, inwiefern das Charakterdesign (Bancroft, 2006) und die Auswahl des Tieres mehr oder weniger emotionale Empathie hervorrufen. Charakterdesign bezeichnet den Prozess, einen Charakter zu entwerfen, der die Anforderungen eines Spiels, einer Handlung oder eines beliebigen visuellen Mediums, in dem der Charakter dargestellt wird, erfüllt. Charakterdesign ist integraler Bestandteil der visuellen Erzählkunst und hilft dabei, Emotionen durch visuelle Hinweise, Gesichtsausdrücke und Attribute zu vermitteln und die Spieler\*innen in das Spielgeschehen eintauchen zu lassen. Die Frage, inwiefern die Darstellung der Fähe und ihr Design für die Empathie der Spieler\*innen eine Rolle spielt, werden wir an dieser Stelle nicht weiterverfolgen, sondern verweisen auf die umfassende Analyse von Sierra et al. (2016). Zudem können wir feststellen, dass Menschen dazu tendieren, selbst unbelebten Objekten mentale Zustände zuzuschreiben.<sup>4</sup> Insofern könnte man auch danach fragen, inwiefern das Charakterdesign nicht als zu bedeutsam eingeschätzt wird. Ein weiterer relevanter Aspekt für emotionale Empathie

ist die Versorgung der Welpen. Die Sättigung der Welpen wird mit einer Art Hunger-Meter angezeigt, das eine abstrakte Darstellung für den Hunger der Welpen darstellt.



Abbildung 3: Hungeranzeige in Endling. Eigener Screenshot aus *Endling*.

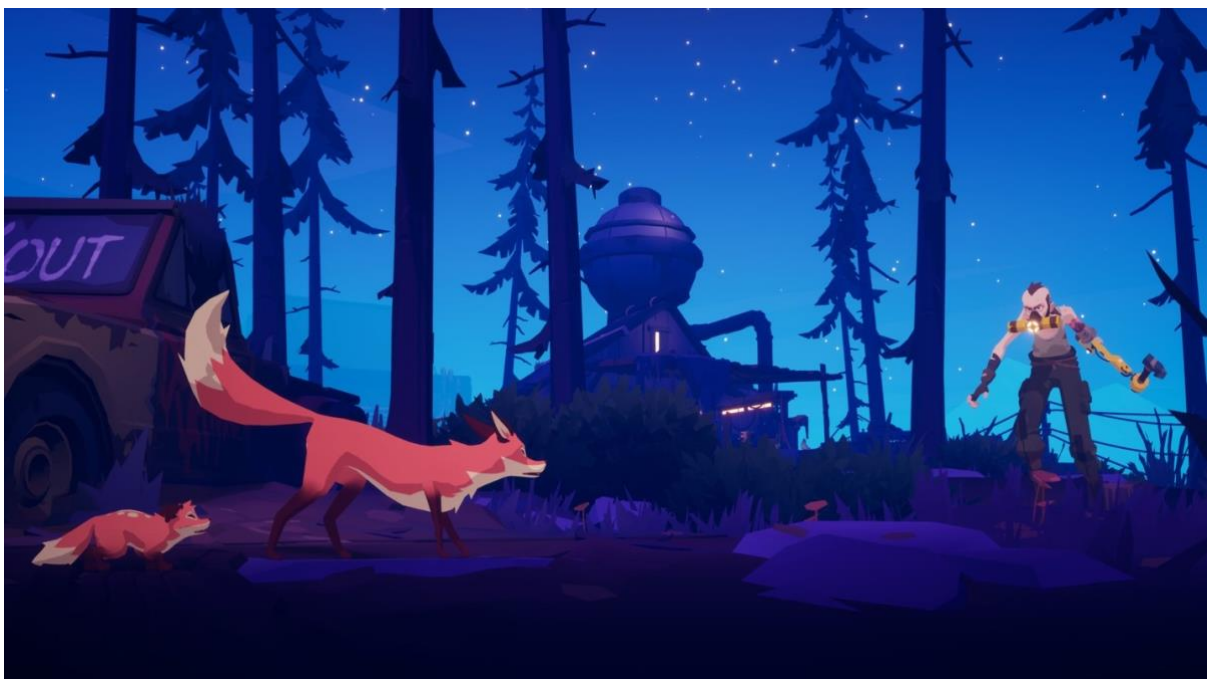


Abbildung 4: Körperhaltung der Füchse und der Furiere. Eigener Screenshot aus *Endling*.

Hier stellt sich die Frage, welche Ausdrücke welcher Emotion zugeordnet werden können (vgl. Zimprich 2023, S. 11). Im Kontext von *Endling* müssen Spieler\*innen verschiedene Gefühlsausdrücke der Fuchsmutter, wie Laute oder Hinken, wahrnehmen und einordnen. Sowohl Fuchsin als auch Welpen zeigen ihre Emotionen durch Körperhaltungen. So lässt sich beispielsweise ein Unterschied zwischen einer aggressiven, beschützenden Haltung und einer in Deckung gehenden, ängstlichen Haltung wahrnehmen (Abbildung 4) – ohne beide Emotionen gleichzeitig zu empfinden.

Obwohl der Hunger der Welpen (Abbildung 3) eher abstrakt dargestellt wird, müssen sich die Spieler\*innen, um erfolgreich zu sein, in die Situation hineinversetzen, dass die Welpen Hunger haben und Nahrung benötigen. Insofern muss der abstrakte Balken einer konkreten Emotion zugeordnet werden. Hier ist doppelte Empathie gefordert: Zum einen das Einfühlen in die Gefühlswelt der Fuchsmutter und zum anderen die empathische Verbindung zu den Welpen. Die

Notwendigkeit, sich innerhalb des Spiels um die Welpen zu kümmern, spielt eine zentrale Rolle für die Förderung von Empathie. Es können zwei Ebenen der Empathie unterschieden werden: Zum einen das Hineinversetzen in die Rolle der Mutter, zum anderen eine zusätzliche Ebene, die sich auf die Welpen bezieht. Letztere entsteht durch das Erleben des Spiels aus der Perspektive der Fähe. Dies ist besonders relevant, da – wie Prato-Previde (2022, S. 6) betont – Empathie vermutlich aus der elterlichen Fürsorge heraus entstanden ist. Es liegt nahe, dass Empathie erforderlich ist, um die Bedürfnisse eines Säuglings zu erahnen. In *Endling* können wir uns durch die geteilte (imaginierte und erlebte) Erfahrung der Elternschaft mit der Fuchsmutter identifizieren.

*Wiederholen/Reproduzieren:* Im Anschluss an Zimprich (2023, S. 12) stellt sich die Frage: „Können bekannte Kombinationen in unterschiedlichen Kontexten reproduziert werden?“ Wenn wir Wiederholen und Reproduzieren als Prozesse verstehen, die innerhalb des Spiels stattfinden, treten solche Momente, in denen emotionale Empathie entstehen kann, nicht singulär auf, sondern verteilen sich über das gesamte Spiel – und das nicht nur in gescripteten Momenten, die stark dramatisiert sind.

*Spiegeln / Vorhersagen:* Dies bedeutet, dass Spieler\*innen „den sicheren Einsatz des Gelernten in einer realen Situation zeigen“ (2023, S. 12). Insofern handelt es sich hierbei um etwas, das über die Spielsituation hinausgeht. Hier können wir im Anschluss an Zimprich (2023, S. 12) danach fragen:

- *Wie lassen sich Emotionen anwenden?*
- *Wie lässt sich fremdes Verhalten auf Basis der wahrgenommenen Emotion vorhersagen?*
- *Wie würde man sich selbst in dieser Situation fühlen?*

Im Kontext von *Endling* könnte dies bedeuten, die dargestellten Emotionen zu verinnerlichen und dann auf einen realen Kontext zu übertragen, beispielsweise die Emotionen eines realen Fuchses etwa innerhalb einer Tierdokumentation oder in einem Tierpark zu deuten. Das Einfühlen in die Gefühlslage der Fuchsmutter und ihrer Welpen ermöglicht es den Spieler\*innen, ihre empathischen Fähigkeiten zu stärken und auf Situationen außerhalb des Spiels anzuwenden, indem sie Emotionen erkennen, reflektieren und das Verhalten anderer Wesen besser antizipieren. Da wir hier den Bereich der Wirkungsforschung und Didaktik berühren, gehen wir nicht darauf ein, wie eine solche Übertragung aussehen könnte. Lediglich für die letzte Frage können wir festhalten, dass Spieler\*innen dann auf einer empathischen Ebene nicht mehr nur mitfühlen, sondern sich selbst in diese Situation ‚gefühlte‘ hineinversetzen. Eine rationale Art und Weise danach zu fragen, wie man sich fühlen würde, ist die kognitive Empathie, die wir im nächsten Abschnitt adressieren.

## 2.2. Kognitive Empathie – Wie ist es ein Fuchs im (Post-)Anthropozän zu sein?

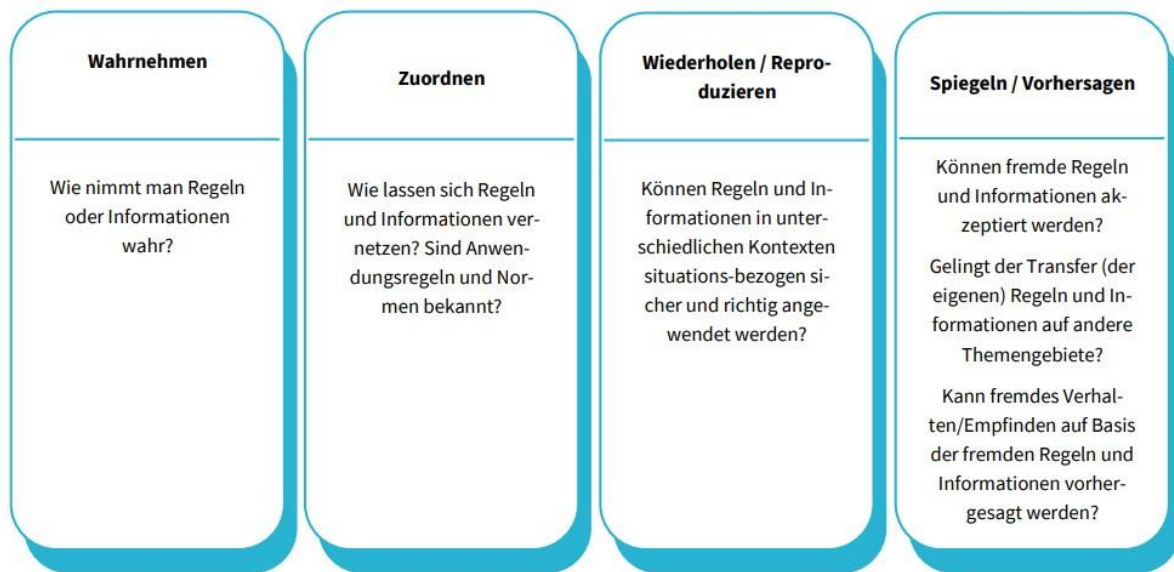


Abbildung 5: Die vier Fokusfelder des Kognitive Empathie fördernden Gamedesigns (aus Zimprich, 2023, S. 13)

Kognitive Empathie wird als intentionale Einnahme der Perspektive einer anderen Person verstanden (Belman & Flanagan 2010; Zimprich 2023, S. 8), das heißt, die Fähigkeit, bewusst die Sichtweise einer anderen Person einzunehmen und deren Gedanken sowie Gefühle rational zu erfassen, ohne dabei notwendigerweise eine emotionale Reaktion auf diese Perspektivübernahme zu verspüren. Zimprich (2023) beschreibt dies als das „Entwickeln von Verständnis“ und betont, dass kognitive Empathie eine kalkulierte Perspektivübernahme ohne emotionale Komponenten erfordert.

Im Kontext digitaler Spiele bedeutet kognitive Empathie, dass Spieler\*innen die (imaginierte) Gedankenwelt des Avatars bzw. spielbaren (Haupt-)Charakters oder anderer nicht-spielbarer Figuren (NPCs) rational nachvollziehen können, ohne sich zwangsläufig emotional zu involvieren. Sie kann affektive Empathie entweder verstärken oder abschwächen, indem sie Wissen über das Wesen, dessen Lebensraum und Bedürfnisse einbezieht (Young et al. 2018, S. 330). In *Endling* zeigt sich dies beispielsweise darin, dass der Fuchsbau zu Beginn karg und unwirtlich wirkt. Mit dem Wissen, dass Füchse solche Behausungen als Schutzräume nutzen, verändert sich die Wahrnehmung, und der Bau wird zu einem Ort der Geborgenheit. Figuren und Umgebungen werden zu Vehikeln für Reflexion, da Spieler\*innen ihre Perspektive erweitern und rationales Wissen mit der imaginierten Spielwelt verbinden können. Ein Beispiel hierfür ist der Überlebenskampf der Fähe, der eine distanzierte, aber tiefgehende Auseinandersetzung mit Umweltfragen fördert. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Avatar humanoid ist oder als „Meta-Avatar“ (Zimprich, 2023, S. 7) mehrere Rollen repräsentiert. Die Anforderungen an die Spieler\*innen bleiben gleich: Perspektivübernahme und Reflexion. Laut Zimprich (Zimprich, 2023, S. 7) müssen sie dabei folgende Fragen beantworten, die wir hier aus Platzgründen mit den vier Fokusfeldern verschränkt behandeln wollen.

*Wahrnehmen:* Auf dieser Ebene können wir danach fragen, wie man „Regeln oder Informationen wahr[nimmt]“ (Zimprich, 2023, S. 13). Informationen lassen sich in digitalen Spielen durch verbale Kommunikation – sei es durch Storytelling, Informationsboxen oder andere Formen von geschriebenem oder gesprochenem Text – vermitteln, aber ebenso durch musikalische und räumliche Arrangements. Häufig wird dies unter dem Begriff „Environmental Storytelling“

zusammengefasst, der den „gezielten Einsatz von potenziell bedeutungsvollen Raumarrangements“ beschreibt, die „erst in der Interpretation durch die Spieler\*innen“ (Ascher, 2014) zu einer sinnvollen Geschichte werden, die zumeist in der Vergangenheit liegt. Dies erfordert von den Spieler\*innen eine kognitive Leistung, insbesondere die Fähigkeit zur Deduktion. Eine zentrale Frage lautet daher: „Wie sieht meine Umwelt aus?“ (Zimprich, 2023, S. 13).

Im Kontext von *Endling* ist die Antwort auf diese Frage eine lebensfeindliche Umwelt, die durch Environmental Storytelling Hinweise auf den Zusammenbruch einer früheren Gesellschaft gibt. So erfahren wir beispielsweise durch Bauröhren, die zu Schlafbaracken umfunktioniert wurden, dass Menschen in dieser Welt gezwungen sind, außerhalb von Häusern zu übernachten. Ebenso finden wir zerstörte Windräder, die im Hintergrund einer sengenden Wüstenlandschaft stehen. Ein weiteres Beispiel ist ein verwittertes Rotorenwerk, das möglicherweise als eine Art Wärmepumpe gedacht war. Laut Marchioni (2022) waren diese Verweise auf erneuerbare Energien bzw. nachhaltige Technologien eine bewusste Designentscheidung, um auf gescheiterte Versuche zur Bewältigung der Klimakatastrophe hinzuweisen. In der Welt von *Endling* hat die Menschheit zu spät erkannt, dass es hinsichtlich der Klimakatastrophe Zeit zu handeln war, und ist daran gescheitert. So finden wir eine karge Welt, in der beispielsweise ein altes Hotelschild das auf vergangene Zeiten hinweist. Dies ist für die kognitive Empathie von Bedeutung, da wir uns über diese Hinweise den Kontext, in dem *Endling* spielt, besser erschließen und so ggf. auch auf einer rationalen Ebene die Situation von Fähe und Menschen besser verstehen können.

Weiter werden den Spieler\*innen Informationen über den Geruchssinn der Fähe mitgeteilt. Hierbei gibt es dann eine visuelle Übersetzung der ‚Geruchsspur‘ (Abbildung 6). Weiterhin erhalten die Spieler\*innen in *Endling* Informationen über den Geruchssinn der Fähe, der als zentrales Werkzeug zur Orientierung und zum Überleben dient. Dies geschieht durch eine visuelle Übersetzung der ‚Geruchsspur‘, die in der Spielwelt sichtbar gemacht wird. Diese Spuren erscheinen in Form von schwebenden, farbigen Duftlinien oder Partikeln, die die Fähe verfolgen kann, um Gefahren, Beute oder wichtige Objekte und Hinweise aufzuspüren. Dieses Element verbindet sensorische Wahrnehmung (siehe unten) mit einer spielmechanischen Funktion und ermöglicht den Spieler\*innen, sich auf die Welt aus der Perspektive der Fähe einzulassen. Insofern wird die kognitive Herausforderung, Spuren zu deuten und zu verfolgen, durch die visuelle Darstellung des Geruchssinns greifbarer und verstärkt das empathische Erleben sowie das Eintauchen in die Rolle des Tieres, und über die Visualisierungen des Entführers entfaltet sich eine Geschichte.



Abbildung 6: Geruchsvisualisierungen zeigen uns relevante Informationen aus dem Spiel. Eigener Screenshot aus *Endling*.

*Zuordnen*: Hier können wir danach Fragen wie „sich Regeln und Informationen vernetzen“ und welche „Anwendungsregeln und Normen“ (Zimprich 2023, S. 13) bekannt sind. Anders ausgedrückt: Die „Wahrnehmung einer Information“ oder „Regeln [kann] einer Information“ (ebd.) zugeordnet werden. Analog zu dem Vorgehen bei der emotionalen Empathie, d.h. Emotionen werden zunächst wahrgenommen und dann zugeordnet, bzw. nachempfunden, werden nun Eindrücke einer Regel zu Emotionen zugeordnet. Konkret kann etwa die oben beschriebene Information der Umweltsituation, also der Kontext des Post-Anthropozäns im Sinne einer kognitiven Empathie ein rationales Verständnis für die menschlichen NPCs ermöglichen. Während wir also im Moment des Angriffs mit der Fähe mitfiebern und Angst empfinden, können wir auf der Ebene der kognitiven Empathie ein Verständnis für das ‚Warum‘ dieses Angriffs entwickeln. Die Zuordnung des Verhaltens der menschlichen Gegner zu einer Emotion wäre dann zum Beispiel ebenfalls Hunger oder der Wunsch nach Ressourcen (Überlebensangst).

Auch hinsichtlich abstrakter Informationen, wie etwa das Sinken des Hungerbalkens, können wir regelgeleitet mit der Emotion verknüpfen, dass die Welpen Hunger haben – woraus empathisch die Handlungsregel abgeleitet wird, nach Futter zu suchen. Hier zeigt sich auch die Handlungsnorm, dass man Welpen nicht verhungern lässt, die nicht zwingend mit emotionaler Empathie verbunden ist, sondern kognitiv verstanden werden kann.

Hier kann im Anschluss an Zimprich (2023, S. 7) danach fragen: „Wie kann ich agieren?“ Mit Blick auf die lebensfeindliche Umwelt für Menschen und Tiere in *Endling* sind die Handlungsmöglichkeiten stark begrenzt. Als Fähe können wir die Umwelt nicht aktiv zum Besseren verändern, sondern müssen auf den Hunger unserer Welpen reagieren und dabei auf grundlegende Überlebensfähigkeiten wie Schleichen, Jagen, Kämpfen, Springen, Rennen und Riechen zurückgreifen.<sup>5</sup> Diese Fähigkeiten bieten nur eingeschränkte Kontrolle über die Umgebung und unterstreichen die verzweifelten Bedingungen, mit denen wir konfrontiert sind, während wir versuchen, in dieser bedrohlichen Welt zu überleben.

Ebenso können wir mit Hinblick auf Informationen und Regeln danach fragen: „*Wie reagiert meine Umwelt auf meine Aktionen?*“ (ebd.) Als Fähe sind wir sowohl Beute als auch Jägerin. Unsere Umwelt reagiert dynamisch: Beutetiere zeigen Furcht und flüchten, Menschen, die uns jagen, greifen an und versuchen, uns zu fangen. Jägerfallen reagieren mechanisch auf unsere Bewegungen. Die Begegnung mit menschlichen NPCs im Spiel ist kognitiv-empathisch nachvollziehbar, da Ressourcenknappheit und Verzweiflung die Welt von *Endling* prägen und Aggressionen erklären. Weiter können wir fragen: „Was sind erwünschte Aktionen?“ (Zimprich 2023, S. 13) Erwünschte Aktionen umfassen unter anderem das Schleichen in Jagd- und Beutesituationen, das Kämpfen in Bedrohungssituationen und das Versorgen der Welpen mit Nahrung bei Hunger.

*Wiederholen/Reproduzieren:* „Können Regeln und Informationen in unterschiedlichen Kontexten situationsbezogen sicher und richtig angewendet werden?“ (Zimprich 2023, S. 13) Eine Wiederholung der gelernten Informationen werden im Verlauf des Spiels vermittelt. Dabei werden die Herausforderungen, Futter zu besorgen, komplexer, und es entfalten sich weitere Informationen zum Hintergrund der Spielwelt sowie zum entführten Welpen. Dies fördert ein verstärktes Verständnis und zu kognitiver Empathie für den Menschen, der den Welpen entführt hat.

*Spiegeln/Vorhersagen:* Für den Bereich emotionale Empathie war hier der Verweis auf die Anwendung in „realen Situationen“ – Mit Blick auf *Endling* könnte man hinsichtlich kognitiver Empathie hier danach fragen: „*Können fremde Regeln und Informationen akzeptiert werden?*“ (Zimprich 2023, S. 13). Hinsichtlich dieser Frage stellt sich die Frage, inwiefern die im Spiel vorhanden Regeln, darunter das auf authentische Darstellung ausgelegtes Design und Verhalten der Fähe auch auf reale Füchse übertragen werden, kann und die Darstellung der Spielwelt als eine mögliche Zukunft akzeptiert werden. Hier könnte es insbesondere hinsichtlich des massiven Ausmaßes der Naturzerstörung und der Darstellung bei den Spielenden Reaktanz hervorrufen, die diese Welt und ihre Regeln als Fantasieerzählung abtun, die nichts mit der Realität zu tun hat.

„*Gelingt der Transfer (der eigenen) Regeln und Informationen auf andere Themengebiete?*“ (Zimprich 2023, S. 13). Hier könnte man danach fragen inwiefern es gelingt die Regeln und Informationen die *Endling* über die Situation von Tieren im Post-Anthropozän, auch auf andere Tiere anzuwenden. Da die Fähe hier in gewisser Weise vor allem als ‚Vehikel‘ und Sympathieträgerin für das Thema Artensterben angesehen werden kann, wäre es hinsichtlich kognitiver Empathie wohl möglich, diese Regeln (Suche nach Ressourcen und krisenhaften Bedingungen) und Informationen (Klimakatastrophe etc.) auch auf andere Tiere zu übertragen, da es hierfür keiner emotionalen Empathie, d.h. etwa ein auf der Basis von Sympathie empfundener Schmerz, wenn es um weniger ‚süße‘ Tiere geht. Ebenso ließen sich auch andere Themen, wie etwa die im Spiel angedeutete Klimaflucht, als Übertragung auf andere Themengebiete ansehen.

Weiter können wir fragen: „Kann fremdes Verhalten/Empfinden auf Basis der fremden Regeln und Informationen vorhergesagt werden?“ (ebd.). Wenn wir diese doch eher offen gestellte Frage so verstehen, dass die in *Endling* dargestellten Regeln und Informationen auf reale Situationen übertragen werden sollen, dann besteht das Potenzial, dass das Verhalten und Empfinden in einer nahen Zukunft – in der Menschen die Klimakatastrophe nicht gestoppt haben – ähnlich ausfallen könnte. Inwiefern es Spieler\*innen tatsächlich gelingt, akkurate Vorhersagen zu treffen, müsste empirisch untersucht werden.

Zusammenfassend bedeutet kognitive Empathie bzw. ‚Verständnis zu entwickeln‘ im Kontext von *Endling*, die Bedürfnisse von Füchsen und Menschen in einer vom Menschen schwer zerstörten Umwelt rational zu verstehen und in diesen Kontext zu setzen, der auf verschiedenen Ebenen kommuniziert wird. Eine Transferleistung wäre, diese kognitive Empathie-Erfahrung auch auf andere Kontexte zu übertragen.

## 2.3 Kinästhetische Empathie – Wo bin ich?

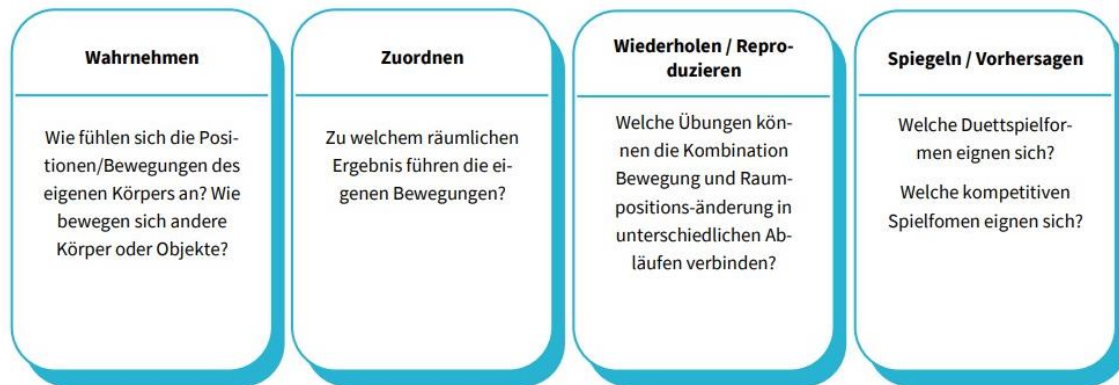


Abbildung 7: Die vier Fokusfelder des Kinästhetische Empathie fördernden Gamedesigns (aus Zimprich 2023, S. 13)

Zimprich (2023, S. 7) betrachtet aus gamedesignbezogener Perspektive den Empathie-Ansatz von Koch (2016), die emotionale und kognitive Empathie um sensomotorische und kinästhetische Empathie erweitert, als eine „passende Ergänzung, um den Empathiebegriff aus der Sicht des Gamedesigns abzurunden.“ Durch diese Ergänzung werden die angenommenen Empathie-Akteure – Geist (Kognition), Seele (Emotion) und Körper (Sinne) – einbezogen (Zimprich 2023). Sensomotorik (Reize und Bewegung) sowie Kinästhetik (Wahrnehmung von Bewegung und Raum) stellen insofern eine sinnvolle Erweiterung des Empathiebegriffs dar, da für das Hineinversetzen in die Bewegungen eines anderen und das Einfühlen in Bewegungen im Raum diese Erweiterungen erforderlich sind.

*Kinästhetische Empathie* verweist auf die Positionierung und das Spüren des eigenen Körpers im Raum. Im Kontext digitaler Spiele bezieht sich dies auch auf das Antizipieren von Bewegungen, etwa von NPCs – laut Zimprich (ebd.) vergleichbar mit dem Gespür eines Torwarts, der seine Position in Bezug auf das Tor und den Ball wahrnimmt und die Bewegung, mit der der gegnerische Spieler den Ball spielt, antizipiert. Insofern ergänzt die Sensomotorik die Wahrnehmung der Bewegung anderer, während sich die Kinästhetik zunächst nur auf den eigenen Körper bezieht. Kinästhetische Empathie umfasst daher das Bewusstsein sowohl für den eigenen Körper als auch für den anderer. Sowohl die eigenen Bewegungen als auch die Raumwahrnehmung spielen hierbei eine Rolle. Im Gamedesign kann dies genutzt werden, um den Bewegungsfluss und die physische Interaktion der Spielenden mit der Spielwelt zu fördern. Kinästhetische Empathie verweist auf die Positionierung und das Spüren des eigenen Körpers im Raum und auf das Antizipieren von Bewegungen, wie etwa

von NPCs – vergleichbar mit dem Gespür eines Torwarts, der seine Position in Bezug auf das Tor und den Ball wahrnimmt und die Bewegung, mit der der gegnerische Spieler den Ball spielt, antizipiert. *Wahrnehmung* bezieht sich hier auf das Erleben der Positionen und Bewegungen des eigenen Körpers sowie auf die Bewegungen anderer Körper und Objekte, wie beispielsweise eines Balls in Bezug auf das Tor. Im Kontext von *Endling* stellt sich die Frage, wie sich die Positionierung des Fuchses in Relation zur Spielwelt anfühlt. Auffällig ist, dass die Welpen in *Endling* nicht starr, wie an einer unsichtbaren Leine geführt werden, sondern sich eher wie Himmelskörper um die Fähe bewegen – sie sind mal näher, mal weiter entfernt, abhängig davon, wie schnell sich die Spielerin mit den Fuchswelpen bewegt. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass man zu schnell ist und zurücklaufen muss, um die Welpen wieder in die Nähe zu bringen. An manchen Stellen werden die Fähe und ihre Welpen sogar voneinander getrennt, sodass die Spieler\*innen, die sich möglicherweise an die Nähe zu den Welpen gewöhnt haben, diesen Verlust spürbar empfinden. Eine „Abwesenheit“ der Welpen, etwa wenn eines der Welpen verstirbt, wird zusätzlich durch eine entsprechende Markierung auf dem Hungermeter dargestellt, sodass diese Abwesenheit auf gewisse Weise dauerhaft präsent bleibt und immer wieder ins Gedächtnis gerufen wird. In diesem Sinne bietet *Endling* immer wieder Momente der Wahrnehmung im Kontext kinästhetischer Empathie.

*Zuordnen* bezieht sich auf die räumlichen Konsequenzen, die durch die eigenen Bewegungen entstehen. In *Endling* bedeutet dies, dass die eigenen Handlungen direkt mit den Bewegungen der Welpen und anderen Charakteren, wie den Menschen, verknüpft sind und dass sie auch Auswirkungen auf die Umgebung haben können. Beispielsweise kann eine Bewegung in eine Falle deren Auslösung verursachen. Zuordnung bedeutet in diesem Zusammenhang das Erkennen und Meiden solcher Gefahren. Ebenso führen die eigenen Bewegungen, wie das Springen, dazu, dass die Welpen diese Aktionen nachahmen und so von der Fähe lernen. Insofern setzt sich die zuvor als empathisches Moment adressierte Elternrolle auch räumlich fort. Das Gameplay regt dazu an, sich im Sinne einer kinästhetischen Empathie bewusst zu werden, dass die eigenen Bewegungen Einfluss auf den Nachwuchs haben.

*Wiederholen/Reproduzieren* fragt danach "Welche Übungen" in die Kombination aus "Bewegung und Raumpositions-änderungen in unterschiedliche Abläufe" (Zimprich, 2023, S. 7) verbunden werden können? Zimprich (Zimprich, 2023, S. 7) führt als Beispiel das Fangen eines Balls an, das eingeübt werden kann. In *Endling* lässt sich dies am Einüben des erfolgreichen Schleichens und Fangens von Beutetieren beobachten. Diese Fähigkeiten werden im Laufe des Spiels immer wieder geübt und vertieft, was eine kontinuierliche Entwicklung und Verfeinerung der Bewegungen und Techniken ermöglicht. Spieler\*innen können sich insofern über den Zeitraum von etwa vier Stunden in die Bewegungen einer Füchsin ,hineinversetzen.'

*Spiegeln/Verbessern* fragt nach den „Duettspielformen“ (Zimprich, 2023, S. 7) als Formen des gemeinsamen Spielens und welche kompetitiven, d. h. Wettbewerbsspiele geeignet sind, um diese Art von Empathie einzuüben. In *Endling* finden wir weder einen Co-Op. noch eine kompetitive Spielart vor. Insofern würde sich in diesem Kontext eher die Kombination aus Spielerinnen und Zuschauerinnen im Sinne eines Let's Plays (zu Hause oder per Stream) anbieten oder ein

gemeinsames, abwechselndes Spielen auf der Couch. So könnte man sich gegenseitig über die kinästhetische Empathie-Wahrnehmung austauschen.

## 2.4 Sensomotorische Empathie – Wie reagiere ich?

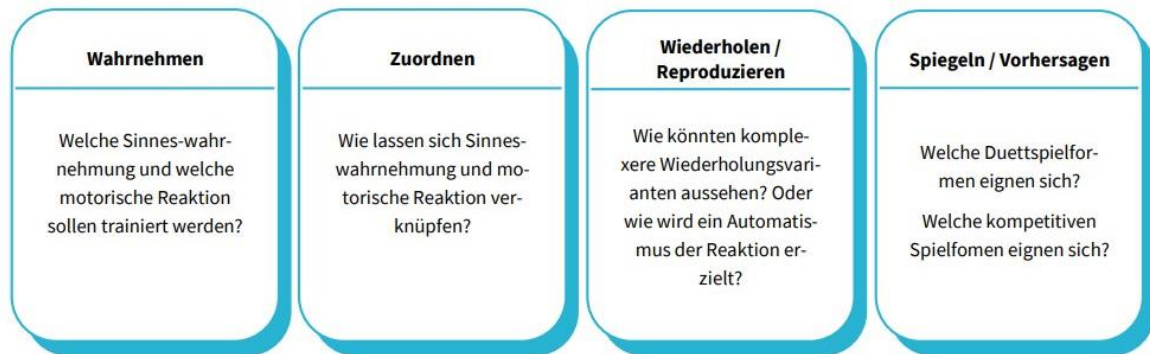


Abbildung 8: Die vier Fokusfelder des Sensomotorische Empathie fördernden Gamedesigns (Zimprich 2023, S. 13)

*Sensomotorische Empathie* bezieht sich auf die körperliche Wahrnehmung von Bewegungen und Reaktionen. Sie umfasst die Interaktion zwischen sensorischen Wahrnehmungen und motorischen Reaktionen, also die Fähigkeit, auf Reize aus der Umwelt zu reagieren – sowohl durch eigene Bewegungen als auch in Reaktion auf die Bewegungen anderer. Im Gegensatz zur kinästhetischen Empathie integriert sie explizit die motorische Reaktion. Spieler\*innen nicht nur Emotionen, sondern auch, sondern auch die physischen Reaktionen anderer Personen oder Objekte wahrnehmen und darauf reagieren. Von einer Gamedesignpraxisperspektive aus fragt Zimprich, (2023, S. 7) hinsichtlich der sensomotorischen Empathie nach den folgenden Fokusfeldern:

*Wahrnehmen:* „Welche Sinneswahrnehmungen und motorischen Reaktionen sollen trainiert werden?“ (Zimprich, 2023, S. 13) In *Endling* sind es im Spiel laufen, schleichen und springen, allesamt Reaktionen auf die Spielsituation. Konkrete motorische Bewegungen der Spieler\*innen bestehen dann wiederum aus dem Drücken und Halten von Tasten.

*Sinneswahrnehmung:* Der Hunger der Welpen wird durch ein Hungermeter angezeigt. Die motorische Reaktion der Spieler\*innen kann hier beispielsweise das Rennen sein, um unter kritischem Zeitdruck noch Futter zu finden. Dies erfordert komplexe motorische Bewegungen und Verkettungen, die in Spielhandlungen wie Schleichen, Fangen und Tragen übersetzt werden.

*Zuordnen:* Eine Sinneswahrnehmung, die in *Endling* visualisiert wird ist etwa der Geruch (siehe oben), der durch das Halten der R1 Taste auf dem Playstation-Controller angezeigt werden kann. Ebenso kann eine audiovisuelle Sinneswahrnehmung - etwa eine so wahrgenommene Bedrohung – mit der motorischen Handlung verknüpft werden, die Schleichtaste zu drücken. Insofern werden Sinneswahrnehmungen, die in einer visuellen Übersetzung oder originär visuell sind, in eine motorische Handlung der Bedienung des Kontrollers übersetzt bzw. zugeordnet.

*Wiederholen:* In *Endling* werden finden sich Wiederholungen insofern, dass wir immer wieder auf feindliche Menschen treffen, immer wieder Futter suchen müssen, immer wieder den Geruchssinn

einsetzen müssen. Diese werden über den Verlauf des Spiels immer komplexer, aber im Prinzip wiederholt.

*Spiegeln/Vorhersagen:* Hinsichtlich der Duettspielformen in diesem Kontext sei auf den letzten Abschnitt verwiesen, da sich dies hier nicht wesentlich unterscheidet.

## Fazit

Im vorliegenden Artikel haben wir das Digitale Spiel *Endling* als Ausgangspunkt genommen. Der Beitrag hatte das Ziel, mithilfe der von Zimprich (2023) vorgestellten Fokusfelder die Potenziale von *Endling* im Bereich emotionaler, kognitiver, sensomotorischer und kinästhetischer Empathie herauszuarbeiten. Gleichzeitig bietet der Beitrag auch eine Auseinandersetzung mit der Frage, inwiefern diese Fokusfelder für eine solche Analyse geeignet sind, da sie ursprünglich als Ausgangspunkt eines Gamedesign-Prozesses formuliert wurden.

Die Analyseergebnisse zeigen, dass die einzelnen Fokusfelder durchaus dazu geeignet sind, spezifische Aspekte von Empathie näher zu betrachten, insbesondere da der Empathiebegriff oft zu diffus bleibt bzw. nicht optimal auf eine Gamedesign-Perspektive passt. In Bezug auf *Endling* rückt im Bereich der emotionalen Empathie vor allem das Verhältnis der Fähe zu ihren Welpen in den Vordergrund, da hier ‚mitgeföhlt‘ werden kann. Im Bereich der kognitiven Empathie erweitert sich dies und ermöglicht auch ein Verständnis für die zunächst als feindlich wahrgenommenen Menschen. Bezüglich der sensomotorischen und kinästhetischen Empathie rücken das Gameplay und das Verhältnis des Avatars zu NPCs im räumlichen Kontext stärker in den Fokus. So kann beispielsweise eine räumliche Distanz zwischen Fuchs und Welpen, aber auch zwischen Menschen und Fuchs sowie deren vorausgegangene Reaktionen als Empathiefokusfeld betrachtet werden. Dies ist insofern interessant, als sich hier ein besonderer Fokus auf das eigentliche Gameplay legen lässt. Offengeblieben ist, inwiefern Empathie, die im Kontext von *Endling* erlebt wird, sich auch auf reale Kontexte übertragen lässt und ob es *Endling* hierdurch gelingt, bei den Spieler\*innen nicht nur ein Bewusstsein für die dargestellten Umweltprobleme zu evozieren, sondern auch zum Handeln zu motivieren.

## LITERATUR

Ascher, F. (2014). Die Narration der Dinge Teil II – Environmental storytelling. *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*. Abgerufen am 20. April 2020 von <http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/>

Bancroft, T. (2006). *Creating character with personality*. Crown Publishing Group.

Belman, S., & Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy.

Bizzocchi, J., & Tanenbaum, T. J. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. In D. Davidson (Hrsg.), *Well played 3.0: Video games, value and meaning* (S. 289–315). ETC Press.

- Crutzen, P. J. (2019). *Das Anthropozän: Schlüsseltexte des Nobelpreisträgers für das neue Erdzeitalter*. Oekom Verlag.
- Ellis, E. C. (2020). *Anthropozän: Das Zeitalter des Menschen – Eine Einführung* (G. Gockel, Übers.). Oekom Verlag.
- Faulkner, N. (2018). “Put yourself in their shoes”: Testing empathy’s ability to motivate cosmopolitan behavior. *Political Psychology*, 39(1), 217–228. <https://doi.org/10.1111/pops.12411>
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211–221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>
- Hallet, W. (2010). Methoden kulturwissenschaftlicher Ansätze: Close reading und wide reading. In V. Nünning, A. Nünning, & I. Bauder-Begerow (Hrsg.), *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse* (S. 293–315). J.B. Metzler. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-00205-1\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-476-00205-1_14)
- Inderst, R. (2020, 2. November). Digitale Medien und Methoden — Rudolf Inderst über Close Playing. *Media Studies*. Abgerufen von <https://mediastudies.hypotheses.org/1480>
- Inderst, R. T. (2023). Close Playing. In S. Stollfuß, L. Niebling, & F. Raczkowski (Hrsg.), *Handbuch Digitale Medien und Methoden*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-36629-2\\_33-1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-36629-2_33-1)
- Jerrett, A., Howell, P., & Dansey, N. (2021). Developing an empathy spectrum for games. *Games and Culture*, 16(6), 635–659. <https://doi.org/10.1177/1555412020954019>
- Klös, T. (2023). Das Feuer am Leben halten ... – Innovationslabore auf dem Weg zum regionalen Wirtschaftskreislauf. In A. Schröer, B. Blättel-Mink, A. Schröder, & K. Späte (Hrsg.), *Soziale Innovationen in und von Organisationen* (S. 193–209). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-40695-0\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-658-40695-0_13)
- Klös, T., & Inderst, R. (2025/i.E.). Spielerfolg gleich Spieleforschungserfolg? Vom stagnierenden Zustand der deutschsprachigen Digitalen Game Studies. In D. Compagna (Hrsg.), *Digitale Spiele während und nach der Pandemie – Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Nutzung, Relevanz und Funktion digitaler Spiele*. Beltz Juventa.
- Koch, S. (2016). Empathieförderung durch Spiegeltechniken in der Tanz- und Bewegungstherapie. In M. Roth, V. Schönefeld, & T. Altmann (Hrsg.), *Trainings- und Interventionsprogramme zur Förderung von Empathie – Ein praxisorientiertes Kompendium* (S. 157–175). Springer.
- Lippok, M. (2022). *Medienpädagogik an der Front: Subjektivierung und Positionierung von Medienpädagoginnen im Killerspiel-Diskurs* (Dissertation). Universität Koblenz, Fachbereich 1. Abgerufen von [https://kola.opus.hbz-nrw.de/frontdoor/deliver/index/docId/2335/file/Lippok\\_Diss+\(OPUS\)1.pdf](https://kola.opus.hbz-nrw.de/frontdoor/deliver/index/docId/2335/file/Lippok_Diss+(OPUS)1.pdf)

- Neitzel, B. (2012). Erzählen und Spielen: Zur Bedeutung des Erzählbegriffs in den Game Studies. In M. Aumüller (Hrsg.), *Narrativität als Begriff* (S. 109–128). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110278514.109>
- Prato-Previde, E., Basso Ricci, E., & Colombo, E. S. (2022). The complexity of the human–animal bond: Empathy, attachment and anthropomorphism in human–animal relationships and animal hoarding. *Animals*, 12(20), 2835. <https://doi.org/10.3390/ani12202835>
- Pyne, S. J. (2021). *The Pyrocene: How we created an age of fire, and what happens next*. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520383593>
- Ramello, J. (2020, 10. Juni). *Endling: Extinction is forever* [Interview von P. Horvath]. *Unwinnable*. Abgerufen von <https://unwinnable.com/2020/06/10/endling-extinction-is-forever/>
- Segschneider, A. (2022). Empathie und Parteilichkeit gegenüber fiktionalen Figuren in Videospielen: Eine Analyse von narrativen Strategien am Beispiel von *The Last of Us Part II*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-39046-4>
- Wulansari, O. D. E., Pirker, J., Kopf, J., & Guetl, C. (2019). Video games and their correlation to empathy. In M. Auer, H. Hortsch, & P. Sethakul (Hrsg.), *The Impact of the 4th Industrial Revolution on Engineering Education* (S. 151–163). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7_16)
- Young, A., Khalil, K. A., & Wharton, J. (2018). Empathy for animals: A review of the existing literature. *Curator: The Museum Journal*, 61(2), 327–343. <https://doi.org/10.1111/cura.12257>
- Zimmermann, F. (2023). *Virtuelle Wirklichkeiten: Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. Böhner-Verlag.
- Zimprich, T. (2023). Förderung von Empathie in der Gamedesignpraxis: Entwurf einer Schnittstelle von Gamedesignexpertise und Fachexpertise für (Serious) Games mit dem Ziel einer höheren Vergleichbarkeit. *IU Discussion Papers – Design, Architektur & Bau*, 2. IU Internationale Hochschule.

## INTERVIEWS

- ACreatesGameDev* (2022, 12. Oktober) Monthly indie Dev talks. Interview mit Javier Ramello Marchioni. Abgerufen von: <https://youtu.be/AOnV7jPy25o> (Zugriff am 10. Januar 2025).
- HandyGames. (2022, 11. November). Endling - Extinction is Forever. Producer Interview. Interview mit Philipp Nägelsbach. Abgerufen von: [https://youtu.be/2xDezlr\\_638](https://youtu.be/2xDezlr_638) (Zugriff am 10. Januar 2025).

## LUDOGRAFIE

*Endling – Extinction is Forever.* (2022) Herobeat Studios, HandyGames.

*Super Lucky's Tale* (2017) Playful Corp.

*Star Fox* (1993) Nintendo.

*Never Alone* (2014) E-Line Media.

*Stories: The Path of Destinies.* (2016) Spearhead Games.

*Seasons After Fall* (2016) Swing Swing Submarine.

# ZUM ZUSAMMENHANG ZWISCHEN EMPATHIE UND GAMING

## So stärkt Spielen die Team-Resilienz

Brigitte Hettenkofer

### ABSTRACT

*Wie kann Gaming Empathie fördern? Gaming fördert die Entwicklung von Empathie, da Spieler:innen sich in die Lage ihrer virtuellen Charaktere versetzen, die Welt aus deren Sicht betrachten und deren Emotionen verstehen. Zudem erfordern kooperative Spiele oft Empathie, um effektiv zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Auch das Eintauchen in komplexe Spielgeschichten und Charakterentwicklungen baut emotionale Verbindungen zu den Charakteren auf und fördert so die Empathie Fähigkeit. Diese Skills sind für Team-Resilienz ausschlaggebend.*

### KEYWORDS

*Empathie, Team-Resilienz*

### AUTORIN



**Brigitte Hettenkofer**, Dipl. Theologin, war lange in diversen Kliniken psychotherapeutisch tätig. Als Freiberuflerin bietet sie Resilienz-Trainings für Führungskräfte und Mitarbeiter:innen an, Als Buchautorin hat sie sich intensiv mit dem Thema: Team-Resilienz beschäftigt und hat das Team-Resilienz-Rad entwickelt. Dazu gibt es ein Tool zur Messung der Team-Resilienz. In ihren Loop-Workshops setzt sie gamifizierte Übungen ein, Resilienz und Team-Resilienz soll Spaß machen. Ihr Credo lautet: „Wir können mit Freude gemeinsam stark werden.“

Gaming kann die Entwicklung von Empathie aus verschiedenen Gründen fördern



Abbildung 1: Team Play by Getty Images, Canva

*„Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.“  
– Jacques-Yves Cousteau<sup>1</sup>*

Gaming verbessert die Empathie, indem Spieler:innen sich in ihre virtuellen Charaktere hineinversetzen, die Welt aus deren Perspektive sehen und deren Gefühle nachvollziehen. Kooperative Spiele verlangen oft Empathie, um effektiv zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Das Eintauchen in komplexe Spielgeschichten und die Entwicklung der Charaktere schafft emotionale Bindungen und stärkt so die empathischen Fähigkeiten. Genau diese Skills sind in der Zusammenarbeit so wertvoll.

- **Perspektiv-Wechsel:** Viele Spiele erfordern, dass Spielerinnen und Spieler sich in die Lage ihrer virtuellen Charaktere versetzen, um erfolgreich zu sein. Dies fördert die Fähigkeit zur Perspektivenübernahme, da Spielerinnen und Spieler die Welt aus der Sicht ihrer Charaktere betrachten und deren Emotionen und Bedürfnisse verstehen müssen.
- **Soziale Interaktion:** Viele moderne Spiele sind stark auf soziale Interaktion ausgerichtet, sei es durch kooperative Teamarbeit oder Online-Multiplayer-Spiele. Diese Interaktionen erfordern oft Empathie, um effektiv mit anderen Spieler:innen zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten.
- **Storytelling:** Viele Spiele haben komplexe Geschichten und Charakterentwicklungen. Durch das Eintauchen in diese Geschichten können Spielerinnen und Spieler eine tiefere Verbindung zu den Charakteren aufbauen und deren emotionale Reise nachvollziehen, was die Empathie fördert.

## Wenn Kinder spielen, lernen sie automatisch wichtige Fähigkeiten

Wenn Kinder spielen, erwerben sie ganz automatisch eine Reihe wichtiger Fähigkeiten, die für ihre persönliche und soziale Entwicklung unerlässlich sind. Zunächst lernen sie die Impulskontrolle, indem sie warten müssen, bis ein anderer Spieler oder eine andere Spielerin seinen oder ihren Zug gemacht hat oder Regeln befolgen, die ein sofortiges Handeln einschränken. Diese Fähigkeit hilft ihnen, ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse zugunsten eines größeren Ziels oder der Gruppendynamik zurückzustellen.

Ein weiterer Aspekt ist die Selbstorganisation. Im Spiel müssen Kinder oft Strategien planen und Prioritäten setzen, was ihre Fähigkeit zur Selbstorganisation stärkt. Sie lernen, ihre Spielzüge vorzudenken und Ressourcen sinnvoll einzuteilen, was direkt ihre Problemlösungskompetenzen fördert. Die Konzentration wird ebenfalls spielerisch geschult. Kinder müssen sich auf die Aufgaben und Regeln des Spiels konzentrieren, um erfolgreich zu sein.

Dies ist besonders offensichtlich bei Spielen, die eine schnelle Reaktionsfähigkeit oder detaillierte Aufmerksamkeit erfordern.

Das Arbeitsgedächtnis wird durch Spiele gefordert und gefördert, indem Kinder sich an vorherige Züge erinnern oder Spielstrategien im Kopf behalten müssen. Diese Art von Gedächtnistraining ist spielerisch eingebettet und wirkt sich positiv auf die kognitive Entwicklung aus.

Empathie ist eine weitere wichtige Fähigkeit, die durch das Spielen entwickelt wird. Kinder lernen, sich in die Gefühle und Perspektiven anderer Mitspieler hineinzusetzen. Dies passiert zum Beispiel, wenn sie erkennen müssen, wie ihre Handlungen andere beeinflussen können oder wenn sie gemeinsam Lösungen für Probleme finden.

Schließlich fördert das Spiel auch die Selbstfürsorge, da Kinder lernen, ihre eigenen Grenzen zu erkennen und Pausen einzulegen, wenn sie müde oder frustriert sind. Sie entwickeln ein Gespür dafür, wann sie eine Auszeit brauchen und wie sie am besten für ihr eigenes Wohlbefinden sorgen können. Kinder entwickeln im Spiel also elementare Fähigkeiten auf leichte Weise. Kinder bereiten sich so auf ihr späteres Leben vor – mit den nötigen Skills fürs Arbeitsleben.

## Was passiert, wenn Erwachsene spielen?

Gaming-Communities bieten oft eine positive soziale Umgebung, in der Spielerinnen und Spieler Erfahrungen miteinander teilen und sich gegenseitig unterstützen<sup>2</sup>. Dieses gemeinsame Erleben und die Unterstützung in der Gruppe können dazu führen, dass Empathie unter den Mitgliedern entsteht.

Indem sie sich in die Situationen anderer hineinversetzen, verstehen sie besser die Gefühle und Perspektiven ihrer Mitspielerinnen und Mitspieler. Diese empathischen Interaktionen stärken nicht nur die sozialen Bindungen innerhalb der Community, sondern fördern auch ein Gefühl der Zugehörigkeit und des gegenseitigen Respekts.

Im Spiel entwickeln wir oft schnell ein Gefühl von Vertrauen und Sicherheit im Umgang mit unseren Mitspielerinnen und Mitspielern. Diese positiven Erfahrungen im spielerischen Kontext können sich auch auf unsere Beziehungen zu anderen Menschen übertragen, bei denen wir uns sonst vielleicht unwohl fühlen. Das gemeinsame Spielerlebnis schafft eine Basis des Verständnisses und der Akzeptanz, die die sozialen Barrieren minimieren kann. So lernen wir, auch außerhalb des Spiels offener und vertrauensvoller mit anderen umzugehen.

## Gehirnwellen im Einklang für bessere Empathie

Im Spiel entstehen häufig positive Gefühle, wie zum Beispiel Freude, Vertrauen und Verbundenheit – quasi wie von selbst, also ohne gezielte Anstrengung. Wissenschaftler:innen vermuten, dass hier eine Art Synchronisierung zwischen Menschen stattfindet. Diese Synchronisierung kann eine Art Aufwärtsspirale positiver Verbindungen einläuten<sup>3</sup>. Verschiedene Studien zeigen, dass biologische Synchronität dazu führt, dass Menschen effektiver zusammenarbeiten. Wenn unsere biologischen Rhythmen synchronisiert sind, verstehen wir die Handlungen des anderen besser, was zu gemeinsamem Erfolg führt, und die Kooperation verstärkt. Diese positiven Erfahrungen

motivieren uns, auch in Zukunft einander zu helfen und weiterhin produktiv zusammenzuarbeiten. Dies fördert langfristig starke und unterstützende Beziehungen.

Gemeinsame Spielerfahrungen bieten eine praktische Grundlage, um zu lernen, wie man Stress bewältigt, Rückschläge überwindet und gestärkt aus schwierigen Situationen hervorgeht. Diese Erfahrungen stärken die Team-Resilienz insgesamt, indem sie den Teammitgliedern zeigen, dass sie gemeinsam Herausforderungen meistern können.

## Team-Resilienz spielerisch zu stärken

Spiele spielen eine wichtige Rolle, die Team-Resilienz zu fördern. Auf leichte Weise bringen sie KollegInnen nicht nur dazu, gemeinsam zu arbeiten, sondern auch, einander zu vertrauen und sich auf gemeinsame Ziele zu konzentrieren. Durch den spielerischen Rahmen verbessert sich die Kommunikation unter den Teammitgliedern oft spielerisch und natürlich<sup>4</sup>. Zudem lernen die Spieler:innen, mit Niederlagen umzugehen und Resilienz zu entwickeln, indem sie lernen, Rückschläge als Teil des Lernprozesses zu akzeptieren.



Abbildung 2, Two human heads with visible brains connect together, by Maxiphoto - Canva

Die Anpassungsfähigkeit wird ebenfalls geschult, da Spiele häufig schnelle Entscheidungen und Strategiewechsel erfordern. Diese Fähigkeiten sind besonders in dynamischen und schnelllebigen Arbeitsumgebungen wertvoll. Darüber hinaus helfen Spiele den Teammitgliedern, in herausfordernden oder stressreichen Situationen zusammenzuhalten und unterstützen einander. Diese Erfahrungen stärken nicht nur die individuelle Resilienz, sondern auch die Widerstandsfähigkeit des gesamten Teams.

„Spielen ist der freiwillige Versuch, immer schwierigere Hindernisse zu überwinden.

Wir spielen, weil wir die intrinsische Motivation haben, besser zu werden.“

– Roman Rackwitz

## **LITERATURVERZEICHNIS:**

Hettenkofer, B. (2023). *Team Resilienz. Das Geheimnis robuster, optimistischer und lösungsorientierter Teams*. BusinessVillage.

McGonigal, J. (2016). *Gamify your Life: Durch Gamification glücklicher, gesünder und resilienter leben*. Herder.

# LUDONARRATIVE PATHOGRAPHIEN

## Typen und Funktionen autopathographischer Spiele

Arno Görgen

Katharina Fürholzer

### ABSTRACT

*Digitale Medien werden dazu genutzt, Krankheit direkt und unmittelbar zu erzählen. In digitalen Spielen können solche Krankheitsverhandlungen nicht nur Informationen und neue Perspektiven vermitteln, sondern vulnerablen Gruppen auch eine öffentliche Stimme verleihen. Mittels der Einhegungen von Krankheit in Spielewelten ermöglichen sie das Nachempfinden und Empathie für Krankheitsverläufe und individuelle und kollektive Wahrnehmungen von Krankheit, Kranken und Gesundheitswesen. Somit befinden sich diese Krankheitsdarstellungen an einer strukturellen Schnittstelle, in der subjektives Krankheitserleben und kollektive empathische Annäherung an dieses Erleben zusammenfallen und soziokulturelle Wahrnehmungen von Krankheit beeinflussen können. Solchen ‚ludonarrativen Pathographien‘ – verstanden als eine besondere Form von (auto-)biographischen ‚Illness Narratives‘ – sollen hier vorgestellt werden. Der Fokus liegt dabei auf Krankheitsverhandlungen in digitalen Spielen, welche eine interaktive Auseinandersetzung mit Inhalten über das Gameplay ermöglichen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf autopathographischen Spielen, die von Betroffenen (Erkrankte, Angehörige, Care Professionals) entwickelt wurden. Wie diese Auseinandersetzungen konkret aussehen, welche Formen ludonarrativer Pathographien vorherrschen und welche Herausforderungen solche Spiele sowohl auf Seiten der Entwickler:innen wie auch der Spieler:innen beinhalten können – dies sind die zentralen Fragen, denen im Beitrag nachgegangen wird. Dabei wird zunächst skizziert, wie Krankheit, Kranke und Gesundheitswesen in Pathographien, und im Weiteren in digitalen Spielen erzählt werden. Zweitens führen wir aus, welche Typen der Repräsentation von Krankheit in digitalen Spielen vorzufinden sind. Abschließend gehen wir auf die Funktionen ludonarrativer Autopographien ein.*

### KEYWORDS

*Pathographie, Illness Narrative, Krankheit*

### AUTOR:INNEN



**Dr. Arno Görgen**, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000« an der Hochschule der Künste Bern. Seine Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, die Medikalisation digitaler Spiele sowie Systemtheorie und politische und kulturelle Ideengeschichte. Er ist zudem Redakteur und Host der Podcasts "Design. Macht. Gesellschaft." sowie "Kritische Controller".



**Dr. Katharina Fürholzer.** Juniorprofessorin für Interdisziplinaritätsforschung am Institut für Germanistik der Universität Koblenz. Zuvor war sie u.a. wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich der Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin (Ulm) und den Aging Studies (Rostock) tätig sowie Postdoctoral visiting scholar am Program of Comparative Literature & Literary Theory der University of Pennsylvania (Philadelphia). Forschungsschwerpunkte u.a.: Literatur und Sprachhohnmacht, literaturwissenschaftliche Aging Studies, Krankheits-biographienStudies, Krankheitsbiographien, literarische Annäherungen an Alter(n), Sterben und Tod, Interdisziplinarität in Theorie und Praxis.

## Einleitung

Noch nie war es so leicht wie in unserer heutigen, digitalisierten Gegenwart, öffentlich sichtbar über Krankheit, über das Erleben von Krankheit bei sich selbst und im sozialen Umfeld zu schreiben. Einen besonderen Schub haben solche Krankheitserzählungen naheliegenderweise in der Zeit der Covid-19-Lockdowns erhalten. Nicht nur waren digitale Medien in der Quarantäne oft das einzige Fenster zu Welt und Gesellschaft und haben über Krankheit informiert, sondern auch mit ihren popkulturellen Artefakten einen Rückzugsraum geschaffen. Durch die zum Erliegen gekommene tagtägliche, direkte Kommunikation waren sie über die sozialen Medien auch das zentrale Mittel, das Leben in der Pandemie, mit der Krankheit, aber auch um die Krankheit herum sichtbar zu machen (Fassio, 2024; Kulbe, 2024). Das heißt auch, digitale Medien haben ermöglicht, dass Krankheit nicht nur viel direkter, quasi in Echtzeit, erzählt werden kann, sondern dass dies auch in interaktiverer Form geschieht, die Patient:innen mitunter auch zu Community Building und darüber zu sozialer und politischer Einflussnahme verhilft:

*Patient narratives have always functioned in a number of ways, but shared widely through social media, COVID patient narratives might present even more obvious capacity for care and opportunity for community-building. Felicity Callard and Elisa Perego [...] have described Long COVID in particular as a “patient-made” illness, with online communities exchanging experiences and campaigning to raise awareness before the condition was afforded full clinical recognition. In this way, the patient narrative presents a call to futurity, of possibility, as well as an act of remembrance. (Crocker, 2024)*

Aber auch für professionelle Akteur:innen aus dem Gesundheitsbereich, sogenannte „frontline healthcare providers“ (FHPs), waren soziale Medien ein wichtiges Mittel der Kommunikation:

*Twitter served as a permissible public space in which they could manage the tension of being both person and professional, sharing stories of testimony and witness to reveal, manage, and respond to the traumas, vulnerabilities, and injustices they experienced: sacrificing self, caring while pawns to power, and fulfilling responsibility to educate amid contentious spaces. (Pangborn et al., 2023, S. 1508)*

Ob während der Pandemie oder darüber hinaus, ob Erkrankte oder medizinisches Personal: Ein wichtiges Ziel solcher *Illness Narratives* ist das der Autonomie und des Bewahrens der Kontrolle. Durch Krankheitsverhandlungen in sozialen Medien, aber auch digitalen Spielen können Betroffene so nicht nur Informationen und neue Lesarten sammeln, sondern auch distribuieren und so auch eine Stimme ausbilden, mit der sie selbst das Narrativ in den öffentlichen Arenen mitformen können. Solche digitalen Kommunikationen von Krankheit beeinflussen auf diese Weise nicht zuletzt individuelle und kollektive Wahrnehmungen von Krankheit und Kranken. Aus diesem Anspruch der Selbstbehauptung erklärt sich schließlich auch der Untertitel dieses Beitrages, „Ludonarratives Erzählen von Krankheit zwischen Empowerment und Shared Authorship“.

Soziale Medien sind für das Verfassen und die Verbreitung von *Illness Narratives* ein naheliegendes Medium, dienen diese doch *sui generis* dem gemeinsamen, sozialen Austausch und der Distribution von Informationen. Zugleich gibt es kaum Gatekeeper, die diesen Zustrom an Erzählungen ausbremsen. Sie ermöglichen im Gegenteil ein ungefiltertes Erzählen von Krankheiten, auf das durch Kommentare, Rede und Gegenrede unmittelbar reagiert werden kann, es also im wechselseitigen Verlauf der Rezeption zu spontanen Anpassungen des Narrativs kommen kann. Dieser Prozess ließe sich im Sinne der Habermas'schen Diskursethik als eine (im eigentlichen Wortsinne) *demokratische Pathographie* bezeichnen, die sich durch eine geteilte Autorschaft zwischen den Produzent:innen und Rezipient:innen von Krankheitserzählungen auszeichnet (Habermas, 1998).

Deutlich weniger als soziale Medien werden bisher digitale Spiele als Medien des gemeinsamen, narrativen und pathographischen Ausverhandelns von Krankheit betrachtet. Dabei erlauben diese anders als beispielsweise Filme, TV-Serien und Comics eine interaktive Auseinandersetzung mit Inhalten über das Gameplay, so dass auch hier individuelle und kollektive Aneignungen der jeweiligen Geschichten ermöglicht werden. Das Medium der digitalen Spiele ist zugleich zunehmend attraktiv für pathographische Krankheitserzählungen, auch, weil zumindest zum jetzigen Zeitpunkt Krankheit paradoxerweise im Marketing der Spiele ein Alleinstellungsmerkmal sein kann, das über Wohl und Wehe des Erfolges eines Spiels entscheiden kann. Wie auch im Falle sozialer Medien kann das digitale Spiel die Repräsentation und Rezeption von Krankheit, Kranken und Gesundheitswesen beeinflussen. Sowohl soziale Medien als auch digitale Spiele rücken hierbei näher an die Rezipient:innen heran; in beiden Fällen kann dabei in gewissem Rahmen eine Aneignung, zumindest aber ein empathisches Nachvollziehen der verhandelten Pathographie stattfinden. Zudem kann das Sprechen *über* die *Illness Narratives* der Spiele im Rahmen transmedialer Diskurse in den Raum Sozialer Medien verlagert werden.

Im Folgenden möchten wir demnach zunächst den Begriff der Pathographie theoretisch rahmen, um anschließend digitale Spiele als pathographische Medien zu skizzieren und hier insbesondere auf autopathographische Krankheitserzählungen fokussieren.

## Pathographien

Was also versteht man unter Pathographien? Im Kern handelt es sich um textliche Auseinandersetzungen mit Krankheitserfahrungen. Dabei handelt es sich *nicht um objektive Zugänge*, die etwa wie in Form von Krankenbriefen diagnostisch und entlang des Vokabulars

bestimmter Diagnosekataloge wie des *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) oder der *Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme* (ICD) rein deskriptiv Symptome beschreiben und bestimmten Krankheitsbildern zuordnen, um daraus Diagnosen zu stellen und Therapien oder Interventionen faktenbasiert (auch wenn diese Faktizität in sich selbst wieder ein soziales Konstrukt ist) zu veranlassen. Im Kern unseres Interesses stehen vielmehr *subjektive* Verhandlungen von Krankheit und erkrankten Personen in digitalen Medien, also sozialen Medien und insbesondere auch digitalen Spielen. Aus dieser Engführung ergibt sich wiederum der Arbeitsbegriff der ‚digitalen Pathographien‘.<sup>1</sup>

Der Begriff der Pathographien ist nicht leicht zu fassen, da er sich in seiner Bedeutung je nach zeitlichen, kulturellen und disziplinären Kontexten unterschiedlich lesen und verstehen lässt und sich durch einen hohen Grad der Fluidität auszeichnet. Beim Begriff der Pathographie handelt es sich um ein Kompositum aus dem altgriechischen πάθος *páthos* („Leiden, Schmerz, Krankheit“) und dem Suffix *-graphie*, das sich aus dem griechischen Verb γράφειν, *gráphein* („schreiben, zeichnen“) ableitet. Grob vereinfacht bezeichnet der Terminus demnach die schriftliche, vielleicht besser textliche, Auseinandersetzung mit einer eigenen oder fremden Krankheitserfahrung und ihrer Bedeutung für die Lebensgeschichte der Betroffenen (zu Definition und Geschichte der Pathographie s. v.a. (Fürholzer, 2019; Hawkins, 1999; von Engelhardt, 2002)).

Ein historischer Rückblick auf die Pathographie zeigt, dass es sich lange, bis ins zwanzigste Jahrhundert hinein, um eine biographische Erzählform handelte, in der *top down* aus Sicht medizinischer Expert:innen (Anz, 2002, S. 88) über die zumeist psychiatrisch-neurologischen Erkrankungen berühmter, insbesondere kunstschaftender Persönlichkeiten berichtet wurde (Jaspers et al., 2013; Möbius, 1898). Es handelt sich also in gewisser Weise um exploitative Zugänge zu Krankheit, die diese sensationalistisch fassten und beispielsweise das Stereotyp von der dünnen Grenze zwischen Genie und Wahnsinn als tragendes narratives Vehikel für sich nutzten, ohne dabei notwendigerweise auf die heutzutage etablierten Selbstbestimmungsrechte der Patient:innen zu achten.

Während diese frühen Pathographien also überwiegend aus Sicht medizinischer Expert:innen geschrieben wurden, wurde dieser Zugang ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhundert zunehmend durch subjektive Auseinandersetzungen mit Krankheit verdrängt, bei denen der ärztliche Blick nun dem der Erkrankten, aber auch der Angehörigen und des klinisch-pflegerischen Personals wich. Auch, dass es sich dabei nicht mehr nur um berühmte, sondern auch bis dahin unbekannte Personen handeln konnte, ist ein wichtiger Teil dieses Paradigmenwechsels.

Es ist sicher kein Zufall, dass sich dieser Wandel in den ausgehenden 1960er Jahren parallel zur aufkommenden Medikalisierungskritik entwickelt. Der Begriff der Medikalisierung hat vor allem in den letzten Jahren einen Wandel hin zu einem um Neutralität bemühten medizinsoziologischen Konzept Foucaultscher Prägung gemacht, unter dem man insbesondere die epistemologische Vereinnahmung nichtmedizinischer Phänomene durch die Medizin versteht. Das frühe Verständnis der Medikalisierung, das insbesondere durch die Arbeiten von Irving Zola und Ivan Illich geformt wurde, verstand sie jedoch als einen Prozess, in dem vor allem im Kontext der Psychiatrie Willkür und Machtdünkel der Ärzt:innenschaft gegenüber den Patienten postuliert wurde und sich unterem

auch die Frage nach der Legitimität von Krankheitszuschreibungen und den Autonomierechten von Patient:innen neu stellte. So schreibt Zola bereits 1972:

*[Medicine] is becoming the new repository of truth, the place where absolute and often final judgments are made by supposedly morally neutral and objective experts. And these judgments are made, not in the name of virtue or legitimacy, but in the name of health. Moreover, this is not occurring through the political power physicians hold or can influence, but is largely an insidious and often undramatic phenomenon accomplished by 'medicalizing' much of daily living, by making medicine and the labels 'healthy' and 'ill' relevant to an ever increasing part of human existence. (Zola, 1972, S. 487)*

Damit formte sich ein erstes Theoriengebäude, das unter anderem den Weg zu den großen Psychiatriereformen in Europa und Nordamerika unterstützte, in deren Rahmen die Psychiatrie als totale Institution (Goffman, 2020) hingestellt und die Rolle ihrer Insass:innen neu (demokratischer, autonomer und emanzipierter), gedacht wurde.

Neuere Ansätze der Pathographie-Forschung versuchen, genau diesen sich wandelnden Aspekten Rechnung zu tragen. Besonders im Rahmen der sogenannten narrativ-basierten Medizin wurde die Bedeutung des Erzählens von Krankheit als Therapieform für Betroffene, Medizin und Gesellschaft hervorgehoben (Banerjee, 2018; Kleinman, 1989). War zuvor die Verankerung in der Bezugs- und Lebenswelt der Erzähler:innen ein entscheidendes Merkmal der Pathographie, können in ihr durchaus auch fiktionale Elemente in die Texte einfließen. Diese Aufweichung des Pathographie-Begriffes betrifft nicht nur die Akteure und die Form, sondern auch die erzählten Krankheitsbilder. So wurden nun neben psychischen Erkrankungen auch somatische Krankheiten wie Krebs, Schlaganfall oder auch Stoffwechsel- oder Erbkrankheiten thematisiert.

Pathographien können also als Untergruppe von *Illness Narratives* verstanden werden, auch wenn sich die definitorischen Grenzen zunehmend auflösen. Grundsätzlich lässt sich mittlerweile festhalten, dass *Illness Narratives* im Allgemeinen eher die Krankheit in ihrer Gesamtheit zum Thema haben, während bei der Pathografie die kranke Person im Vordergrund steht. Diese Unterscheidung ist auch insofern sinnvoll, da die Pathographie auch in einer direkten Beziehung zur Biografie steht. Gemeinsam ist beiden wiederum, dass sie mit der Sinnstiftung eine wichtige Funktion im Umgang mit Krankheit innehaben. So bieten sie Betroffenen eine Plattform für ihre subjektiven Erfahrungen und Empfindungen von Krankheit und erlauben es ihnen, diesen Erfahrungen durch den Vorgang des Erzählens Kohärenz, Sinn und Ausdruck zu verleihen. Zugleich ergeben sich aus dieser Funktion auch besondere ethische Ansprüche und Herausforderungen, die durch die Vulnerabilität der dargestellten Personengruppen und Individuen an zusätzlicher Bedeutung gewinnen. Es stellt sich somit bei Pathographien immer auch die Frage nach den Grenzen, innerhalb derer Krankheit erzählt und öffentlich gemacht werden kann.

## Medialität

Pathographien zeichnen sich durch eine besondere, komplexe Medialität aus, die sich fast immer aus dem Verhältnis von Erzählgegenstand, Erzähler:in und Konsument:in erklären lässt. So war es zunächst das Hierarchiegefälle zwischen Ärzt:in und Patient:in, das dazu führte, dass die Kranken- und Krankheitsgeschichte für lange Zeit nicht von den Betroffenen selbst, sondern vielmehr aus der Perspektive von Dritten wie Ärzt:innen, Psychiater:innen und Biograph:innen verfasst wurde. Dieses Gefälle wurde wiederum selbst, ganz besonders im Kontext der Medikalisierungskritik und der Psychiatriereformen, zu einem eigenen Topos der Pathographie und zeigt sich auch mitunter heute noch in etablierten stereotypen Tropen wie der Horrorpsychiatrie (Simond, 2020) oder des Mad Doctors (Pfister & Görger, 2021).

Kommunikation von Ärzt:innen *mit* Patient:innen findet meist mündlich statt, während die Kommunikation *über* Patient:innen schriftlich festgehalten wird. Mündliche Kommunikation zeichnet sich durch Unmittelbarkeit aus, bei der Dialektismen, Umgangssprache, Fehler im Satzbau oder Auslassungen aber auch fehlende Informationen oder die Bedeutung fachsprachlicher Begriffe durch Kontext oder Nachfragen ausgeglichen, und ad hoc auf das Gegenüber reagiert werden kann (hier und im Folgenden (Fürholzer, 2019, S. 79)). Demgegenüber ist die schriftliche Kommunikation durch Asynchronität gezeichnet, die ein hohes Maß an Planung und Reflexion sowie eine präzise Ausdrucksweise benötigt. Zugleich kann ein Text aber immer wieder nachgelesen werden, zeichnet sich durch eine höhere Informationsdichte, Kompaktheit, Komplexität und Elaboriertheit aus.

In allen Fällen einer Vertextlichung von Krankheit findet eine Fixierung von Ansichten und Aussagen über Kranke und Krankheiten statt. *Illness Narratives*, und mit ihnen Pathographien, ermöglichen sowohl für Autor:innen wie auch für Rezipient:innen einen subjektiven Zugang zu Krankheit, in deren Vollzug auch Anpassungen der *Illness Narratives* durch das Publikum möglich sind. Das heißt, hier steht trotz Verschriftlichung nicht die Wahrheitswahrnehmung, sondern das subjektive, empathische Nachempfinden der Krankheit im Zentrum.

Pathografien in sozialen Medien weisen noch einmal eine eigene Ausprägung auf und zeichnen sich aus durch Interaktivität, Kontextbezogenheit, transmediale Offenheit aus, aber auch dadurch, dass in Echtzeit Diskurse geführt werden können, aber nicht müssen. Dabei gibt es hier einen asynchronen Rollenwechsel zwischen Produzent:innen und Rezipient:innen. Das heißt, nach dem initiativen Posting wird durch Rede und Antwort, beziehungsweise Rede und Gegenrede eine geteilte Autorenschaft aufgebaut, in der sich das Ursprungsnarrativ der Krankheit dem Verlauf des Gespräches anpasst. Dies führt im Vergleich zu traditionellen pathographischen Erzählformen zu einer Dynamisierung des Erzählens, zu Anpassungen des Erzählten im Sinne von Korrekturen, Verstärkungen und Erweiterungen sowie durch den kollaborativen Schreibprozess zu einer Angleichung des Hierarchiegefälles zwischen Erzähler:in und Leser:in. Ein Effekt dieses Modus ist dabei zugleich eine tendenziell vielschichtigere, weil automatisch multiperspektivische Darstellung der Krankheit. (Digitale) Pathographien erfüllen damit wichtige Funktionen. Öffentlich geteilte Texte, Bilder oder Videos dienen etwa dazu, dem eigenen Krankheitserleben vor sich und vor anderen Ausdruck zu verleihen, fungieren als Informationsquelle oder werden dazu genutzt, sich mit weiteren Betroffenen auszutauschen und eine Gemeinschaft zu bilden.

## Repräsentationsstrategien

Etwas anders verhält es sich bei digitalen Spielen. Zwar handelt es sich auch hier um digitale Pathographien, hier wird die Unmittelbarkeit jedoch nicht in erster Linie durch Kommunikation mit Betroffenen erreicht, sondern durch Interaktivität innerhalb der Spiele. Daher sprechen wir im Rahmen digitaler Spiele auch von ludonarrativen Pathographien. Dabei entwickelt sich auch hier durch diese Interaktivität eine transmediale und kollektive Sichtweise auf Krankheit. Zu beachten ist, dass Krankheit hier ein funktionales Ensemble aus technologischen Rahmensetzungen, Ästhetik und Gameplay darstellt, das innerhalb eines Erzähluniversums als „funktionale Störung“ (Görgen, 2017) in seinen Rahmenbedingungen fest vorgegeben ist. Je nach Spiel erlaubt die Software innerhalb ihres technologischen Rahmens einen „Möglichkeitsraum“ potenzieller Handlungswege, der die Agency der Spieler:in einschränkt oder ausweitet. Je nach Spiel wird Krankheit so zwar nicht 1:1 erfahrbar, aber empathisch nachempfindbar gemacht.

Diese Konstruktion von und interaktive Auseinandersetzung mit Krankheit wird von Produzent:innen als Marketinginstrument genutzt wie auch von Rezipient:innen in sozialen Medien diskutiert. Auch hier findet eine Evaluation der Krankheitserzählung statt. Bei Spielen, die auf reale Krankheitsbilder zurückgreifen, werden diese Diskurse um Teilnehmer:innen ergänzt, die das Spiel zum Teil nicht gespielt haben, aber zum Beispiel selbst an der jeweiligen Krankheit leiden. Auf diese Weise wird die diegetische Lesart der Krankheit um eine extrafiktionale Interpretation ergänzt – beide stehen jedoch in engem Austausch miteinander. So ist etwa anzunehmen, dass die Psychose der Heldin des Spiels *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Antoniades, 2017) kaum als Pathographie gelesen worden wäre, hätte es nicht vorab eine große Marketingkampagne durch den Entwickler Ninja Theory gegeben, die genau dieses insinuiert und das Interpretationsmuster vorgegeben hat. Diese Interpretation wurde ex post durch zahlreiche Social-Media-Postings bestärkt, in welchen Psychose-Patient:innen bestätigten, sich in dem Spiel gut repräsentiert gefühlt zu haben. Ein Spiel wie *Max Payne 3* (Houser et al., 2012), welches in großem Umfang posttraumatische Belastungsstörungen verhandelt, wurde im Vergleich nicht als Pathographie wahrgenommen, weil dieses Framing durch Produzent:innen und Rezipient:innen ausgeblieben ist.

Wichtig ist es, hervorzuheben, dass, auch wenn sich faktuale und fiktionale Elemente in der ludonarrativen Pathographie vermischen, es sich um interpretierte Beobachtungen handelt, die in der ästhetischen Form des Spiels eine Aneignung durch die Spieler:innen erlaubt. Ähnlich wie im Bereich von Geschichtsnarrationen in digitalen Spielen handelt es sich also um Authentizitätsfiktionen, die zwar Faktizität andeuten, diese aber durch die semipermeable Membran des Zauberkreises niemals erreichen können: Digitale Pathographien sind auf ihre Textlichkeit festgelegt.

Authentizität als Ziel in der Entwicklung digitaler Spiele wird auf der Ebene des Game Designs überwiegend im Rahmen von sieben Abbildungsstrategien erreicht (im Folgenden (Görgen & Simond, 2020b)).

Subjektivierung	Objektifizierung	Somatische Externalisierung	Räumliche Externalisierung	Aktionale Externalisierung	Quantifizierung	Transdiegetische Störungen
Subjektive Perspektive, Innenperspektive der Erkrankten	Externalisierte Perspektive	Körperliche Sichtbarmachung der psychischen Krankheit	Externalisierung via ‚Mindscape‘, unzuverlässigen Räumen, etc. (visuell, auditiv, räumlich)	Externalisierung via devianter oder einschränkender Verhaltensweisen	v.a. spielmechanisch: fixe/binäre/oszillierende Krankheitszustände, Systemische Verarbeitung statistisch erfassbarer Prozesse	sich in der Bezugswelt des Spielers konkretisierende Elemente, Metalepsen

Abbildung 1: Typologie der Darstellung von Krankheit in Spielen (nach (Görgen & Simond, 2020b; Simond, 2023))

Zunächst ist es spielstrukturierend, ob ein subjektivierender oder ein objektifizierender Blick auf die Krankheit gewährt wird. Die Introspektive des Subjekts erlaubt, Krankheit aus der Sicht der Erkrankten zu sehen und zu spielen, ist also *sui generis* ein empathischer Zugang, auch wenn dieser Zugang genauso durch Stereotype ausstaffiert werden kann wie der objektifizierende Zugang, der lediglich einen Blick von außen auf das erkrankte Subjekt ermöglicht. Dennoch sind generell stigmatisierende Darstellungen bei Subjektivierungen seltener. Ein Grund dafür ist, dass in den meisten Fällen eine Identifizierung mit dem Spielercharakter wichtig für ein immersives Spielerleben ist. Ein Beispiel für einen subjektivierenden Zugang wäre *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Hier nimmt man die Rolle Senuas ein, einer keltischen Prinzessin, die unter einer ganzen Bandbreite schwerwiegender Mental Health-Probleme leidet. Demgegenüber wäre ein objektifizierender Zugang die Darstellung der Insassen in den meisten Spielen mit der Horrorpsychiatrie als Setting, also etwa *Outlast* (Morin & Chateaeuneuf, 2013), aber auch *Batman: Arkham Asylum* (Dini, 2009). Die Insassen dienen in beiden Fällen gezielt als abjekte Hindernisse, die gerade durch ihren zugeschriebenen „Wahnsinn“ als Gegner der Spielercharaktere markiert werden.

Neben diesen beiden grundlegenden Perspektiven wird Krankheit durch Externalisierungen greifbar gemacht, also durch Verlagerungen der Krankheit aus der Blackbox von Körper oder Geist auf eine direkt wahrnehmbare Ebene. Während die räumliche Externalisierung Emotionen und Gedanken von erkrankten Charakteren in räumliche Settings überträgt, das bereits genannte Psychiatriesetting in *Outlast* ist mit seiner labyrinthartigen, zerfallenen Ästhetik ein Paradebeispiel dafür, versucht man mit aktionaler Externalisierung, Handlungen von Spielerinnen mit kollektiv erinnerten Handlungsmustern von Erkrankten aufzuladen. Dies können Symptomatiken wie ein erratisches und auffälliges Verhaltensmuster (*Die Sims 4*, (Duke et al., 2014)) oder auch ein Husten sein. Eine weitere Form der Externalisierung ist schließlich die somatische Externalisierung, hier wird die Krankheit am Körper der erkrankten Charaktere sichtbar gemacht. Dazu zählen beispielsweise Entstellungen (*Outlast*), wie aber auch ein körperlicher Zerfall, wie man ihn etwas bei den Ghulen in den *Fallout*-Spielen sieht.

Eine weitere wichtige Form der Repräsentation von Krankheit in digitalen Spielen ist ihre spielmechanische Einbettung über Quantifizierungen von Krankheit. Auf das Beispiel des „Wahnsinns“ als Repräsentationsform psychischer Störungen bezogen, schreibt Stefan Simond:

„Quantification refers to constructions of madness that operate with numerical values. These might either be explicitly displayed, e.g. in the game world, in the interface, and in a

*character's stat sheet; or implicitly through abstract visualisations and game states, e.g. by icons, colours, or possible interactions that match certain numerical values without displaying them directly. On a general level, quantification fulfils the function of rendering madness operational for the game's code and rule system.” (Simond, 2023, S. 145)*

Weiter führt Simond aus, dass...

*...[t]he quantification of madness in video games is thus a consistent adaptation of biomedical epistemology by the means of the medium. Its function can be poignantly described as complexity reduction whereby quantification boils down the intricacies of madness to an identifiable number that can be operatively processed by the game rules and displayed accordingly. The similarity between quantifications in psychiatric discourse and in video games indicates the predominant understanding of madness through the lens of bio-medical epistemology. (Simond, 2023, S. 148)*

Quantifizierung erweist sich als pathographisches Instrument also auch deshalb als effektiv, weil es mit seiner mathematischen und streng kausal argumentierenden Binnenlogik sehr nah an biostatistisch orientierten Krankheitsmodellen beispielsweise der evidenzbasierten Medizin (EBM) oder Christopher Boorse' biostatistischem Verständnis von Krankheit angesiedelt ist (Boorse, 1977; Maier & Shibley†, 2011). Beispiele für diesen Zugang zu Krankheit sind einerseits das *Sanity Meter*, das in Horrorspielen wie *Amnesia: The Dark Descent* (Grip & Nilsson, 2010) je nach Stärke der Stressoren die Agency der Spielfiguren beschränkt oder erweitert (Simond, 2020, S. 146), oder auch die streng an epidemischen Verbreitungsmodellen ausgerichtete Dispersion von Pathogenen in *Plague Inc.* (Görge, 2016; Vaughan, 2012).

Als letzte Form der Repräsentation von Krankheit in digitalen Spielen verweist Simond schließlich auf transdiegetische Störungen (Simond, 2023, S. 163). Transdiegetische Störungen verringern die Distanz zwischen Spieler:in und Spiel und implizieren, dass die Spieler:in als solche nicht nur Zeug:in der Erzählung ist, sondern auch (inter-)aktiv an ihr teilnimmt. Hier wird also nicht der Spielercharakter adressiert, sondern die Spieler:in. Narrative Formationen transdiegetischer Unterbrechungen durchbrechen somit die vierte Wand, indem sie metaleptisch die Erzählebene überwinden und die mediale und technische Disposition der Spieler:in direkt oder indirekt adressieren. Ästhetisch treten transdiegetische Störungen beispielsweise als Glitches auf, das heißt, als scheinbare Störungen der audiovisuellen Konsistenz, etwa in potenziell traumatischen Situationen des Spiels. Die Störung unterstreicht mit ihrem Glitch eindringlich das Gefahrenpotenzial der Situation. Ein weiteres Beispiel wären Vibrationen des Controllers, die der Spieler:in in bestimmten Situationen Stress, Angstzustände und ähnliches suggerieren können (Simond, 2023, S. 163). In krassen Fällen kann eine solche Störung wie in *Doki Doki Literature Club* (Salvato, 2017) auch darauf hinauslaufen, dass das Spiel die Spieler:in dazu zwingt, tatsächliche Daten vom eigenen Computer zu löschen, um damit einen weiteren Charakter zu töten. Der Effekt

eines solchen invasiven Eingriff ist eine Auflösung der Distanz zwischen Spieler:in und Spiele und somit eine gesteigerte Immersion.

## Autopathographische Ludonarrationen

Haben wir uns bisher vor allem damit beschäftigt, was Pathographien sind (Erzählungen von Krankheit) und mit welchen Mitteln diese in Spiele eingeschrieben werden, möchten wir nun abschließend an Beispielen zeigen, wie autopathographische Spiele als biographische Zeugnisse so positioniert werden, dass sie im öffentlichen Diskurs auch eine Wirkung entfalten können. Dabei lassen sich drei sinn- und identitätsstiftende Funktionen benennen, die besonders zentral für ludonarrative Pathographien sind: *Awareness Building*, *Dokumentation* und *Coping*. Diese schließen sich nicht gegenseitig aus, noch erheben sie einen Vollständigkeitsanspruch, noch können sie hier in aller Tiefe dargestellt werden. Vielmehr stehen sie eher am Beginn einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen oder ludonarrativen Pathographien, zu der auch dieser Text einen Impuls geben soll.

### **AWARENESS BUILDING**

*Depression Quest* (Quinn & Lindsey, 2013) ist eines der ersten Spiele gewesen, das einen explizit autopathographischen Zugang sucht. Es erforscht das Thema Depression aus einer autobiographischen Perspektive heraus, indem es sich auf gelebte Erfahrungen der beiden Entwickler:innen Zoe Quinn und Patrick Lindsey stützt. (Parkin, 2014)

Auf der Homepage des Spiels wird das Spielziel wie folgt beschrieben:

*Depression Quest is an interactive fiction game where you play as someone living with depression. You are given a series of everyday life events and have to attempt to manage your illness, relationships, job, and possible treatment. This game aims to show other sufferers of depression that they are not alone in their feelings, and to illustrate to people who may not understand the illness the depths of what it can do to people. (Quinn, 2013)*

Es handelt sich um ein Textadventure, in dem die Geschichte eines Universitätsabsolventen in den Mittzwanzigern erzählt wird, der zunehmend in eine Abwärtsspirale eines depressiven Schubes gerät. Gefangen in einem tristen Tagesjob, einer mehr oder weniger schwindenden Beziehung, schwierigen Familienbeziehungen und einem distanzierten sozialen Umfeld, muss die Spieler:in aus einer subjektivierenden Perspektive für den Charakter Entscheidungen vor allem zu einfachen Alltagsaufgaben treffen.

Die Benutzeroberfläche (sh. Abb. 2) ist typisch minimalistisch für ein Textadventure. Zunächst wird in Form eines Fließtextes eine bestimmte Lebenssituation geschildert, woraufhin in den meisten Fällen ein Auswahlfeld für die weitere Handlung angezeigt wird. Fällt eine Option aus, wird diese

nach Anklicken rot markiert und durchgestrichen. Diese offen sichtbare Einengung der Handlungsoptionen lässt sich als aktionale Externalisierung der Depression lesen.

Drei Textblöcke dienen schließlich im unteren Teil des Bildschirms als Indikatoren für die Situation des Protagonisten. Sie behandeln (1) die Symptome, die der Protagonist zeigt, (2) den Stand der laufenden Psychotherapie und (3) die Auswirkungen der medizinischen Therapie (siehe Abb. 2).

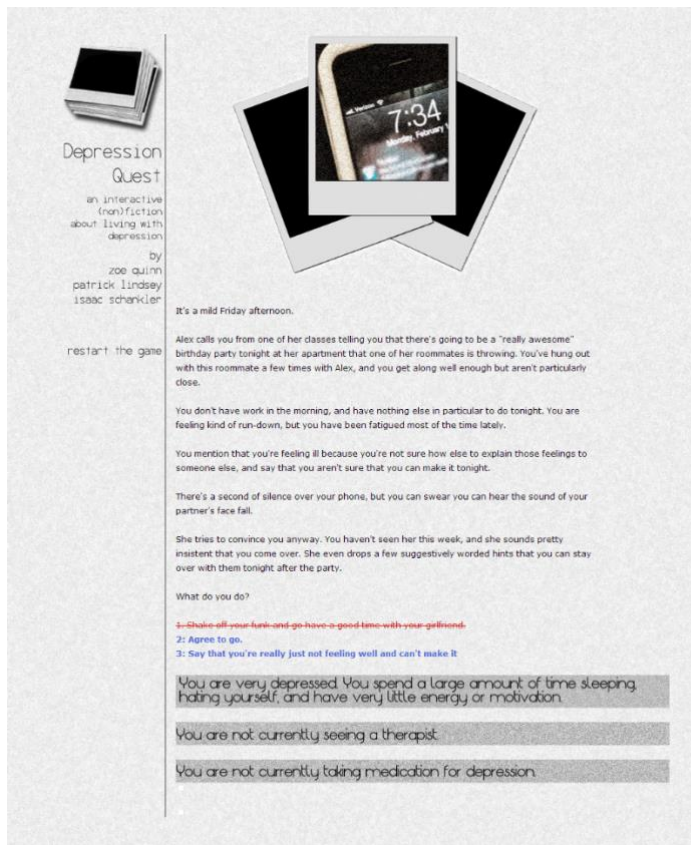


Abbildung 2: Screenshot *Depression Quest*

Dadurch, dass die nicht verfügbaren Handlungsoptionen immer noch angezeigt werden, unterstreicht *Depression Quest* den Kontrast zwischen den Optionen, die gesunden Menschen zur Verfügung stehen, und denen von Menschen, die an einer Depression leiden. Diese Kontrastierung durch aktionale Externalisierung vergrößert das empathische Nachempfinden und wird durch subjektivierende Selbstbeschreibungen zusätzlich vergrößert, etwa wenn die sozialen und institutionellen Folgen von Depression hervorgehoben werden, indem zum Beispiel explizit auf die Angst vor Stigmatisierung und sozialer Ausgrenzung hingewiesen wird. (Görgen & Simond, 2020a, S. 248–250) Dieses Gefühl der Fremdbestimmung und Heteronomie resoniert letztlich mit dem spielabschließenden Hinweis der Entwickler:innen, dass die Depression ein fortdauernder Kampf sei und lässt sich somit auch als tragendes Erzählelement des Spiels verstehen.

Bei *Depression Quest* steht somit vor allem der Aufklärungs- und Awareness-Gedanke im Vordergrund. So erschien das Spiel 2013, als bekannt wurde, dass der Schauspieler Robin Williams Suizid begangen hatte. Quinn führt aus, dass dieser Zeitpunkt bewusst gewählt wurde: „I can't in good conscience hold back offering someone something that could help them start making real

*changes in their life for the sake of reducing the risk of offending people or hurting my own reputation.*“ Ihr Partner Lindsey wollte zudem etablierte Metaphern aufbrechen und das Medium für einen neuen Blick auf die Krankheit nutzen: *“It is more than ‘feeling sad.’ We wanted to communicate what it’s like to be in that headspace.”* (Parkin, 2014)

Der Ansatz, fiktionalisiert eigene Krankheitserfahrungen nachspielbar zu machen und so letztlich dieser spezifischen Krankheit eine eigene ludische, prozedurale Rhetorik (Bogost, 2007) angedeihen zu lassen und die Spieler:innen durch das Spielen solcher Transformationserfahrungen in Realitäten einfühlen zu lassen, sowie sie verstehen und sich mit ihnen auseinandersetzen zu lassen, war hier das erklärte Ziel.

## **DOKUMENTATION**

Digitale Spiele sind *sui generis* immer fiktional, weil auch Faktisches aus der Bezugswelt in die prozedurale Rhetorik des Spieles übersetzt werden muss. Sobald man ein Spiel spielt, findet dabei ein Aneignungsprozess durch die Spieler:innen statt, die das Spiel als Fiktion, als Geschichte erleben. Das interaktive Element verstärkt hier diese Aneignung, denn das lyrische Ich und das Spieler:innen-Ich gehen eine Symbiose ein, einen Vertrag, nachdem während der Dauer des Spiels die Grenzen zwischen Spiel und Spieler:in aufgehoben und eine eindeutige Abgrenzung des Subjekts durch die interaktive Einbindung der Spieler:in im Zauberkreis (Huizinga & Flitner, 2022) des Spiels zur Spieler:in verunmöglicht wird.

Dennoch kann die gespielte Krankheit auch dokumentarischen Charakter haben. *That Dragon, Cancer* (Green & Green, 2016) ist ein Videospiel von 2016, das von Ryan und Amy Green und einem kleinen Team unter dem Namen Numinous Games entwickelt wurde. Das autobiographische Spiel basiert auf den Erfahrungen der Greens, bei deren Sohn Joel im Alter von zwölf Monaten Krebs im Endstadium diagnostiziert wurde. Obwohl Joel nur noch wenig Zeit zu leben prognostiziert wurde, überlebte er vier weitere Jahre, bevor er im März 2014 dem Krebs erlag. Das Spiel ist so konzipiert, dass der Spieler die Höhen und Tiefen dieser Zeit im Stil eines Point-and-Click-Adventures erlebt.

Ursprünglich wurde das Spiel entwickelt, um die persönlichen Erfahrungen von Ryan und Amy mit Joel zu schildern, als sie sich seines Gesundheitszustands nicht sicher waren. Nach seinem Tod haben sie einen Großteil des Spiels überarbeitet, um ihre Zeit und ihre Interaktionen mit Joel für den Spieler in Erinnerung zu halten und zu personalisieren. Parallel zum Spiel wurde 2016 der Dokumentarfilm *Thank You for Playing* (Osit & Zouhali-Worrall, 2015) ausgestrahlt, der sowohl die letzten Jahre von Joels Leben als auch die Entwicklung des Spiels dokumentiert. Auch ein umfassender Blog dokumentiert diese Zeit.

*That Dragon, Cancer* reflektiert sowohl über den Tod in der zeitgenössischen westlichen Gesellschaft (insbesondere die hochtechnologisierte, aber auch entmenschlichte Medizin), wie auch die Möglichkeiten des Mediums. Umgesetzt wird dies in Verräumlichungen der Krankheit, nicht nur in den genannten hypertechnologisierten Krankenhausräumen, aber auch in idyllischen und intimen Spielsituation am Spielplatz oder auch in imaginierten Räumen, die der Trauer und dem Kampf gegen den Krebs eine quasi-physische Qualität angedeihen lassen. Man kann dieses Spiel nicht in einem klassischen Sinne gewinnen, da der Tod Joels nicht nur im Spiel, sondern auch

in Paratexten schon immer vorgezeichnet ist. Dieses Vorwissen führt dazu, dass man sich ohne Zeitdruck mit dem Spiel und Joels Sterben auseinandersetzen kann. *That Dragon, Cancer* ist damit eine sehr persönliche, subjektivierende Geschichte, die sich aber auch zur Außenwelt öffnet. So findet man auf der Krankenstation lesbare Trauerkarten, die von den Kickstarter-Finanzierern des Spiels geschrieben wurden. Hier wird bewusst die vierte Wand und die Grenze in den Privatraum der Entwickler:innen durchbrochen, aber umgekehrt auch die Möglichkeit gegeben, dass sich die Spieler:innen mit Nachhall im Spiel einbringen können.

*That Dragon, Cancer* schafft so ein komplexes paratextuelles Gebilde, dass sowohl die Krankheit Joels, aber auch den Trauerprozess und die Rezeptionswirkung dieser Autopathographie aufgreift, dokumentiert, und ihr einen Rahmen gibt, der Empathie ermöglicht.<sup>2</sup>

## COPING

Was wir bei der Entwicklung von *That Dragon, Cancer* vor allem gesehen haben: Die Beschäftigung mit dem Prozess der Entwicklung eines Spiels wurde in jedem Fall als heilsamer Weg empfunden, der kreative Prozess hatte etwas Kathartisches an sich, zugleich aber auch immer etwas Introspektives. Dabei hat sich jeweils etwas entwickelt, was Sabine Harrer in einer Studie, in der Mütter, die ein Kinder verloren haben, ein Spiel mitentwickelt haben, als persönlichen Dialog in Form der Spielentwicklung bezeichnet hat und als Ermöglichung und Unterstützung des Coping-Prozesses gewertet werden kann. Harrer verortet diesen Zugang zur eigenen Trauerverarbeitung unter Rückgriff auf Sengers et al. als reflexiven Designprozess: „Some of our products are things to use; some are things to think with. The latter might have little practical use but can encourage reflection on technology, its situated meaning in people’s lives, and our own role as researchers and designer.” (Harrer, 2018, S. 182–183; Sengers et al., 2004, S. 15)

Besonders im Vordergrund steht in diesem Zusammenhang wiederum die Sinnstiftung. Danilovic et al. wollten beispielsweise 2022 junge Erwachsene zu einem Game Jam eingeladen, um ihre Erfahrungen mit Opiatabhängigkeit durch kreative Prozesse des digitalen Spieldesigns – das heißt Ideenfindung, Prototyping, narratives Design, Interaktionsdesign und audiovisuelles Design festzuhalten und die Abhängigkeit in Form von Spielen festzuhalten. (Sandra et al., 2022) Kara Stone wiederum beschreibt in ihrem Beitrag „Time and Reparative Game Design: Queerness, Disability, and Affect“ den Schaffensprozess zu ihrem Spiel *Ritual of the Moon* (Stone, 2019):

*“It moves between personal reflection on the process of creating and theories on time, queerness, psycho-social disability, labour, and affect. For an artist-scholar, it can be difficult to reconcile those two sides of the dash. It means that I take process very seriously; I consider my work research creation, where the end result is not a simple outcome and demonstration of research, but a process of coming to an understanding, making as research. Writing this paper too is an act that I take in hope of coming to an understanding. To be precise, the goal of writing this paper was to find and understand a process of game design that is healing yet not forcefully positive, emotional yet sustainable.”* (Stone, 2018)

In all den genannten Beispielen wohnt dem kreativen Prozess des Spieldesigns damit eine positive salutogenetische Kraft inne, wie sie außerhalb von Spielen im Kontext der *Narrative Medicine* schon seit längerem gefördert wird.

Auch das Spielen kann autopathographische Züge erhalten, wenn etwa wie im Fall von *Depression Quest*, aber auch von kommerzielleren Titeln wie *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Antoniades, 2017) in Rezensionen auf die eigene Krankengeschichte verwiesen und beide Ebenen miteinander verschränkt werden. So schreibt die Steam-Nutzerin StuckinaTrance im Dezember 2023:

*“This game- well not so much a game as it is a novel, has helped me a lot the past few years I've played it. I think I originally got in 2015 when I was young and struggling to put words to how I was feeling. [...] For those without depression: You /have/ to come into this game with an open mind. If you get frustrated with "your" lack of action in the game, you have to realise that a lack of motivation to uplift yourself out of despair feels like you're trying to juggle very expensive plates with no experience in juggling or holding expensive plates. And though it may seem the options that do any good are all crossed out, there are definitely options that lead to good in "your" life. (Namely the cat. Get the cat.) Sure, they may not be the best options, but can you always make the best choices for yourself on the daily?*

*And for those with depression: It gets better, I promise it does. Taking the first step is always the most difficult, but once you do, it will get easier every day. Think of the healing process like a line graph; when you have good days, the line goes up! And when you have bad days, it goes down a little. But the farther into the healing process you are, the less it goes down.”*  
(StuckinaTrance, 2023)

## Ausblick

Dieser Beitrag stellt keine tiefe Analyse des Phänomens autopathographischer digitaler Spiele dar. Vielmehr handelt es sich um einen Aufruf, sich des Phänomens genauer anzunehmen. Dazu haben wir zunächst den Begriff der Pathographie skizziert. Hier ist besonders hervorzuheben, dass der Begriff selbst nicht ohne Probleme nutzbar ist, auch weil es sich bei Games vielfach um Teamarbeiten und geteilte Autor:innenschaften handelt. Dennoch ist auffällig, dass die Autopathographie auch als Marketingtool zunehmend interessant zu werden scheint, etwa wenn zu *Sea of Solitude* (Geppert, 2019) immer wieder im Vorfeld über die Depression der Game Designerin Cornelia Geppert zum einen eine Authentizitätsfiktion aufgebaut wird (Görgen & Simond, 2020b), zum anderen aber auch in gewisserweise die Tradition des *broken-genius*-Mythos beschworen wird, nach dem Kunst nur aus dem wie auch immer gearteten Trauma, der Wunde oder (Identitäts-)Konflikt heraus entstehen kann.

Zweitens haben wir aufgezeigt, auf welche Weise Krankheit in Games dargestellt werden kann. Hierzu stellt die Typologie von Simond (Simond, 2023) und Görgen und Simond (Görgen & Simond, 2020b) ein wichtiges analytisches Modell zur Verfügung, das den Blick auf Krankheit in Games

vereinfacht, aber auch dafür sensibilisiert. Im Kontext der Pathographie wird auch deutlich, dass ein objektifizierender Blick auf Krankheit Empathie oft erschwert, während es gerade Zuspitzungen von subjektiven Krankheitserlebnissen sind, die die Nähe zwischen Spieler:innen und den Autopathograph:innen verringern können, etwa, wenn das Spiel im Sinne einer aktionalen Externalisierung von Krankheit die Agency der Spieler:innen einschränkt und somit auch die Hilflosigkeit im Angesicht des Kontrollverlustes plausibilisieren kann.

Schließlich haben wir verschiedene mögliche Funktionen der ludonarrativen Autopathographie skizziert. Dies sind zum einen das Awareness-Building, dann die Dokumentation und schließlich das Coping. Diese drei Ausrichtungen sind jedoch nicht exklusiv zu denken, sondern sind oft ineinander verschränkt. Zudem muss bedacht werden, dass diese funktionalen Zuschreibungen noch erweiterbar sind. Aber: Spiele sind wichtiger Teil der Kultur, der kollektiven Betrachtungsweise gesellschaftlicher und individueller Phänomene, und hier besonders der Krankheit. Jeder war zu irgendeinem Zeitpunkt bereits krank. Autopathographien verleihen diesen kollektiven Orientierungsmustern eine besondere Wertigkeit, sind sie doch im Gegensatz zu den allgemeineren *Illness Narratives* hochsubjektiv und geben uns besondere Einblicke in das Krankheitsempfinden anderer. Im Idealfall können wir so neues Erfahrungswissen sammeln, das den Weg bereitet zu einer empathischeren Gesellschaft.

## LITERATUR

Antoniades, T. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Software]. Ninja Theory.

Anz, T. (2002). Autoren auf der Couch? Psychopathologie, Psychoanalyse und biographisches Schreiben. In C. Klein (Hrsg.), *Grundlagen der Biographik* (S. 87–106). J.B. Metzler. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-02884-6\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-476-02884-6_6)

Banerjee, M. (2018). *Medical humanities in American Studies: Life writing, narrative medicine, and the power of autobiography*. Universitätsverlag Winter.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Boorse, C. (1977). Health as a Theoretical Concept. *Philosophy of Science*, 44(4), 542–573. JSTOR.

Crocker, R. (2024). "Illness Calls for Stories": Care, Communication, and Community in the COVID-19 Patient Narrative. *Journal of Medical Humanities*. <https://doi.org/10.1007/s10912-023-09835-9>

Dini, P. (2009). *Batman: Arkham Asylum* [Software]. Rocksteady Studios.

Duke, M., Berjes, E., Rogers, J., & Vernick, R. (2014). *The Sims 4* [Software]. Maxis.

- Fassio, M. (2024). Selbstfürsorge und Achtsamkeit in der Krise? Social-Media-Narrative der Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie. In A. Görgen, T. Eichinger, & E. Pfister (Hrsg.), *Superspreader—Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie* (S. 165–176). transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839471975-013>
- Fürholzer, K. (2019). *Das Ethos des Pathographen: Literatur- und medizinethische Dimensionen von Krankenbiographien*. Universitätsverlag Winter.
- Geppert, C. (2019). *Sea of Solitude* [Software].
- Goffman, E. (2020). *Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen* (22. Auflage). Suhrkamp Verlag.
- Görgen, A. (2016). Chronisch krank Zur medikalisierten Ästhetik des Temporalen in PLAGUE INC. In S. Höltgen & J. C. van Treeck (Hrsg.), *Time to play: Zeit und Computerspiel* (S. 296–313). VWH, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.
- Görgen, A. (2017). Funktionale Störungen der Normalität: Krankheit in der Populärkultur. In S. Bechmann, H. Gröhe, D. Grönemeyer, & E. von Hirschhausen (Hrsg.), *Sprache und Medizin: Interdisziplinäre Beiträge zur medizinischen Sprache und Kommunikation* (S. 215–238). Frank & Timme Verlag für wissenschaftliche Literatur.
- Görgen, A., & Simond, S. H. (2020a). Autonomy, Heteronomy, and Representations of Illness in Digital Games. In M. Groen, N. Kiel, A. Tillmann, & A. Weßel (Hrsg.), *Games and Ethics* (Bd. 7, S. 239–256). Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5_15)
- Görgen, A., & Simond, S. H. (2020b). Mental Health als Authentifikationsfiktion im Digitalen Spiel. In M. Hennig & H. Krah (Hrsg.), *Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels* (S. 406–434). vwh, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.
- Green, R., & Green, A. (2016). *That Dragon, Cancer* [Software]. Numinous Games.
- Grip, T., & Nilsson, J. (2010). *Amnesia: The Dark Descent* [Software]. Frictional Games.
- Habermas, J. (1998). *Faktizität und Geltung: Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats* (1. Aufl.). Suhrkamp.
- Harrer, S. (2018). *Games and bereavement: How video games represent attachment, loss and grief*. transcript.
- Hawkins, A. H. (1999). *Reconstructing illness: Studies in pathography* (2. ed). Purdue Univ. Press.
- Houser, D., Unsworth, M., & Humphries, R. (2012). *Max Payne 3* [Software]. Rockstar Studios.
- Huizinga, J., & Flitner, A. (2022). *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (H. Nachod, Übers.; 27. Auflage). Rowohlt Taschenbuch Verlag.

- Jaspers, K., Strindberg, A., & Gogh, V. van. (2013). *Strindberg und van Gogh: Versuch einer pathographischen Analyse* (Ungekürzte Taschenbuchausg). Piper.
- Kleinman, A. (1989). *The illness narratives: Suffering, healing, and the human condition*. Basic Books.
- Kulbe, N. (2024). Schreibtische in der Krise. Social-Media-Postings aus dem #Homeoffice als visueller Kommentar zum Corona-Lockdown. In A. Görgen, T. Eichinger, & E. Pfister (Hrsg.), *Medical Humanities* (1. Aufl., Bd. 15, S. 121–136). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839471975-010>
- Maier, B., & Shibles, W. A. (2011). A Critique of Evidence-Based Medicine (EBM): Evidence-Based Medicine and Philosophy-Based Medicine. In B. Maier & W. A. Shibles, *The Philosophy and Practice of Medicine and Bioethics* (Bd. 47, S. 453–486). Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/978-90-481-8867-3\\_19](https://doi.org/10.1007/978-90-481-8867-3_19)
- Möbius, P. J. (1898). *Ueber das Pathologische bei Goethe*. Barth.
- Morin, P., & Chateaeuneuf, D. (2013). *Outlast* [Software]. Red Barrels Inc.
- Osit, D., & Zouhali-Worrall, M. (Regisseure). (2015). *Thank You for Playing*. FilmBuff.
- Pangborn, S. M., Boatwright, B. C., Miller, C. L., & Velting, M. N. (2023). “I Don’t Feel Like a Hero”: Frontline Healthcare Providers’ Social Media Storytelling during COVID-19. *Health Communication*, 38(8), 1508–1518. <https://doi.org/10.1080/10410236.2021.2017108>
- Parkin, S. (2014, September 9). Zoe Quinn’s Depression Quest. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/zoe-quinns-depression-quest>
- Pfister, E., & Görgen, A. (2021). Wahnsinn mit Methode – „Mad Science at Play!“ Zur räumlich-strukturellen Externalisierung des Verrückten Wissenschaftlers im Digitalen Spiel. In C. Hoffstadt & S. Müller (Hrsg.), *Bösewichte/Villains – Bad Asses von Antike bis zur Moderne* (S. 51–70). lehmanns media. <https://arbor.bfh.ch/15734/>
- Quinn, Z. (2013). *Depression Quest: An Interactive (non)Fiction About Living with Depression*. Depression Quest. <http://www.depressionquest.com/#info-section>
- Quinn, Z., & Lindsey, P. (2013). *Depression Quest* [Software]. The Quinnsspiracy.
- Salvato, D. (2017). *Doki Doki Literature Club* [Software]. Team Salvato.
- Sandra, D., Michelle, S., & Vanessa, O. (2022). Making Sense of Lived Experiences with Opioid Addiction through Autobiographical Game Design and Game Jamming Practices. *DiGRA '22 – Proceedings of the 2022 DiGRA International Conference: Bringing Worlds Together*.
- Sengers, P., Kaye, J., Boehner, K., Fairbank, J., Gay, G., Medynskiy, Y., & Wyche, S. (2004). Art, Design & Entertainment—Culturally Embedded Computing. *IEEE Pervasive Computing*, 3(1), 14–21. <https://doi.org/10.1109/MPRV.2004.1269124>

- Simond, S. H. (2020). Psychiatrische Kliniken als totale Institutionen in digitalen Spielen. In A. Görgen & S. H. Simond (Hrsg.), *Medical Humanities* (1. Aufl., Bd. 6, S. 115–144). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839453285-007>
- Simond, S. H. (2023). *Pixelated madness: The construction of mental illnesses and psychiatric institutions in video games*. vwh, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.
- Stone, K. (2018). Time and Reparative Game Design: Queerness, Disability, and Affect. *Game Studies*, 18(3). <https://gamestudies.org/1803/articles/stone>
- Stone, K. (2019). *Ritual of the Moon* [Software]. Kara Stone.
- StuckinaTrance. (2023, Dezember 30). Steam Community: StuckinaTrance: Rezension zu Depression Quest. *Steam*. <https://steamcommunity.com/id/stuckinatrance/recommended/270170/>
- Vaughan, J. (2012). *Plague Inc.* [Software]. Ndemic Creations.
- von Engelhardt, D. (2002). Pathographie – historische Entwicklung, zentrale Dimensionen. In *Wahn Welt Bild: Die Sammlung Prinzhorn; Beiträge zur Museumseröffnung* (S. 199–212). Springer.
- Zola, I. K. (1972). Medicine as an Institution of Social Control. *The Sociological Review*, 20(4), 487–504. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1972.tb00220.x>

# SERIOUS GAMES, EMPATHIE UND ETHIK IM PÄDAGOGISCHEN KONTEXT

## Potentiale, Grenzen und Herausforderungen

**Sonja Gabriel**

### ABSTRACT

*Die Förderung von Empathie durch digitale Spiele gewinnt im pädagogischen Kontext zunehmend an Bedeutung. Empathie, ein komplexes Konzept mit kognitiven, emotionalen und sozialen Dimensionen, wurde bereits von Pädagogen wie Rousseau und Pestalozzi als wichtiger Bestandteil der Erziehung betrachtet. Aktuelle Ansätze betonen die Rolle von sozial-emotionalem Lernen und gezielter Empathie-Schulung. Serious Games, die speziell für Bildungszwecke entwickelt wurden, bieten durch ihre Gestaltungsmerkmale wie Narration, Rollenspiel und emotionale Immersion besondere Potenziale zur Förderung von Empathie. Anhand des EPIC-Frameworks von Schrier (2015) und der Analyse von drei exemplarischen Spielen - Bury Me, My Love, Path Out und This War of Mine - wird aufgezeigt, wie digitale Spiele Empathie für die Situation von Geflüchteten und Zivilisten in Krisengebieten fördern können. Trotz vielversprechender Ansätze sind jedoch auch Limitationen zu berücksichtigen, wie die Frage des Transfers auf reale Situationen, die Qualität der Spielinhalte und die Zugänglichkeit für alle Lernenden. Insgesamt zeigt sich, dass der reflektierte Einsatz von digitalen Spielen eine wertvolle Ergänzung zur Empathieförderung in der Pädagogik darstellen kann, jedoch weiterhin kritisch begleitet werden muss.*

### KEYWORDS

*Empathievermittlung, Serious Games Pädagogik, EPIC-Framework, Krieg, Flucht*

### AUTORIN



**Mag. Dr. Sonja Gabriel, MA MA** ist Hochschulprofessorin für Medienpädagogik und Mediendidaktik an der KPH Wien/Krems. Neben der Lehre in der Pädagog:innenaus-, -fort- und -weiterbildung liegt ihr Fokus auf dem Einsatz von digitalen Spielen für das Lernen und die Vermittlung von Werten. Weitere Themen sind generative künstliche Intelligenz in der Bildungsbereich, Medienethik und digital gestütztes Lehren und Lernen.

# Die Rolle von Empathie in der Pädagogik

Das Konzept der Empathie, obwohl es sich um einen schwer greifbaren Begriff handelt, ist mit der Pädagogik schon seit Jahrhunderten untrennbar verbunden. Hierzu muss auch festgestellt werden, dass Empathie unterschiedlich definiert wird und zudem in verschiedene Arten eingeteilt wird. Die drei wichtigsten Kategorien dabei sind erstens die kognitive (oder auch rationale) Empathie, also die Fähigkeit, die Perspektive einer anderen Person zu verstehen, deren Gedanken und Gefühle nachzuvollziehen, ohne dass man sie dabei zwingend teilen muss. Eine zweite Form wird als emotionale Empathie beschrieben und meint damit die Fähigkeit, die Gefühle einer anderen Person tatsächlich zu spüren und mit ihr mitzufühlen – dies kann durchaus auch unbewusst geschehen. Schließlich wird soziale Empathie als dritte wichtige Kategorie unterschieden, womit die Fähigkeit gemeint wird, soziale Signale und Hinweise zu erkennen und zu interpretieren, um adäquat auf Bedürfnisse und Emotionen anderer Menschen zu reagieren. Diese Kategorie wird häufig mit dem Begriff der emotionalen Intelligenz verbunden.

Bereits im 18. Jahrhundert betonte Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) in seinem Werk *Emile oder über die Erziehung* die Wichtigkeit, Kinder zur Empathie zu erziehen. Er sah darin eine Grundlage für moralisches Handeln und soziale Verantwortung (Rousseau, 2019). Im 19. Jahrhundert griff Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827) diesen Gedanken auf und integrierte ihn in seine Idee der ganzheitlichen Bildung, die Kopf, Herz und Hand gleichermaßen berücksichtigen sollte (Kessl, 2016). Im 20. Jahrhundert gewann die Empathie-Forschung an Bedeutung, insbesondere durch die Arbeiten von Carl Rogers (1902-1987) und seiner humanistischen Psychologie. Rogers sah Empathie als eine der drei Kernbedingungen für eine gelingende Beziehung zwischen Therapeut:innen und Klient:innen, aber auch zwischen Lehrer:innen und Schüler:innen (Rogers, 1995). Sein Ansatz beeinflusste die pädagogische Diskussion maßgeblich und führte zu einer stärkeren Betonung von Einfühlungsvermögen und Verständnis in der Erziehung. In den letzten Jahrzehnten haben neurowissenschaftliche Erkenntnisse das Verständnis von Empathie erweitert. Die Entdeckung der Spiegelneuronen in den 1990er Jahren zeigte, dass Menschen die Fähigkeit besitzen, die Emotionen und Handlungen anderer intuitiv nachzuvollziehen (Rizzolatti & Sinigaglia, 2014). Diese Erkenntnisse untermauern die Bedeutung der Empathie-Förderung in der Pädagogik. Aktuelle pädagogische Ansätze betonen die Wichtigkeit von sozial-emotionalem Lernen (SEL) und der gezielten Schulung von Empathie. Programme wie *Roots of Empathy* (Gordon, 2009) oder *Faustlos* (Cierpka & Schick, 2014) zeigen, dass die Vermittlung von Einfühlungsvermögen nicht nur das Sozialverhalten verbessert, sondern auch Aggression und Mobbing vorbeugt.

Wie Kilian und Marx (2020) argumentieren, wird dem Konzept der Empathie erst in den letzten Jahrzehnten im pädagogischen Kontext Aufmerksamkeit gewidmet. Besonders durch die Rezeption der Hattie-Studie (Hattie 2020) ist Empathie als beeinflussender Faktor des Lern- beziehungsweise Unterrichtsklimas stärker diskutiert worden und gilt in der Ausprägung der affektiven und kognitiven Empathie als Teil der professionellen Kompetenz von Pädagog:innen. Was die Vermittlung von Empathie anlangt, so gibt es im europäischen Raum durchaus bereits Bestrebungen, sich dieser sozialen Kompetenz in eigenen Unterrichtsfächern anzunehmen. So beschreibt Mehringer (2023), dass in Dänemark die Sechs- bis 16-Jährigen auch in Empathie unterrichtet werden, während im deutschsprachigen Bereich noch keine derart expliziten Ansätze zu finden sind.

## Serious Games in formalen Bildungsprozessen

Der Begriff Serious Games bezieht sich auf digitale Spiele, die nicht primär der Unterhaltung dienen, sondern hauptsächlich für Bildungs-, Trainings- oder Informationszwecke entwickelt wurden (Michael & Chen, 2005). Diese Spiele nutzen die Motivations- und Engagementpotenziale von Spielmechaniken, um Lernen, Kompetenzentwicklung, Verhaltensänderung oder Bewusstseinsbildung zu fördern (Connolly et al., 2012). Serious Games finden mittlerweile seit mehr als zehn Jahren Anwendung in unterschiedlichen Bereichen, wie Schule und Hochschule, berufliche Aus- und Weiterbildung, Gesundheitswesen, Militär, Wirtschaft, Politik oder Kultur (Susi et al., 2015).

Gerade, was den Bildungsbereich betrifft, bieten Serious Games ein größeres Potential, da sie speziell darauf ausgerichtet sind, bestimmte Lehr- und Lernziele zu erreichen, da sie zumeist auf die Vermittlung spezifischer Inhalte, Fähigkeiten oder Verhaltensweisen zugeschnitten sind (Michael & Chen, 2005). Commercial Games haben dagegen meist keine expliziten Lernziele und sind nicht unbedingt an Bildungsstandards oder Curricula ausgerichtet (Van Eck, 2006). Zudem werden Lernmechaniken und -prinzipien (zum Beispiel Feedback, Scaffolding oder Adaptivität) häufig gezielt ins Spieldesign integriert (Ifenthaler et al., 2012), womit versucht wird, eine Balance zwischen Unterhaltung und Lernen zu finden. Ein weiterer Vorteil, den Serious Games aufweisen, liegt darin, dass sie zumeist auf realistischen Szenarien und authentischen Problemstellungen basieren und somit Lernenden ermöglichen, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten kontextualisiert und praxisnah anzuwenden (de Freitas, 2006). Serious Games schaffen zudem einen Safe Space für Lernerfahrungen, da geschützter Umgebung Handlungsoptionen ausprobiert und auch aus Fehlern gelernt werden kann, ohne reale negative Konsequenzen fürchten zu müssen. Dies ermutigt zum Experimentieren und kann die Lernmotivation steigern. Durch den spielerischen, risikofreien Rahmen trauen sich Lernende eher, ungewöhnliche Ideen auszuprobieren und schöpferisch zu denken (Resnick, 2007). Lernende können Zusammenhänge und Dynamiken erkunden, die in der Realität schwer zugänglich oder zu riskant wären (de Freitas, 2006). Nicht zuletzt ermöglichen Serious Games authentische Lernerfahrungen mit hoher emotionaler Beteiligung. Durch Immersion und Identifikation mit Spielcharakteren können Lernende Inhalte und Szenarien intensiv erleben (Wilcox-Netepczuk, 2013). Die emotionale Verbindung und das Eintauchen ins Spielgeschehen schaffen eine starke Motivation und begünstigen nachhaltiges, erfahrungsbasiertes Lernen (Deci & Ryan, 2000). Der Ansatz des Digital Game Based Learning (DGBL), womit die Verwendung digitaler Spiele zum Erreichen von Lehr- und Lernzielen gemeint ist, scheint die Vorzüge digitaler Spiele in Bezug auf Immersion und emotionale Verbindung bei der Vermittlung von Empathie gut zu unterstützen. Durch die Kombination von Spielmechaniken, Storytelling und Lerninhalten können digitale Spiele Lernende dazu anregen, sich mit anderen Perspektiven auseinanderzusetzen, Mitgefühl zu entwickeln und prosoziales Verhalten zu stärken.

## Serious Games und Empathie

Serious Games können Empathie auf verschiedene Weise fördern: Durch narrative Elemente und die Verkörperung von Spielcharakteren ermöglichen sie ein Eintauchen in deren Perspektiven und

Lebenswelten (Bachen et al., 2012). Spielende können so andere Sichtweisen und Erfahrungen nachvollziehen und deren Emotionen mitfühlen (Darvasi, 2016). Eine Studie von Greitemeyer et al. (2010) zeigte beispielsweise, dass das Spielen eines prosozialen Spiels die Empathie und Hilfsbereitschaft gegenüber anderen erhöhte. Eine weitere Studie (Wulansari et al, 2020), die sich demselben Thema widmete, zeigte jedoch keinen signifikanten Anstieg von Empathie nach dem Spielen prosozialer Games. Festgestellt wurde jedoch, dass höhere Immersion das Empfinden von Empathie verstärken kann. Auch in der Bildung wurde der erfolgreiche Einsatz von DGBL zur Förderung von Empathie und sozialer Kompetenz dokumentiert (Huang et al., 2010).

Für den Bereich der ethischen und moralischen Bildung mit Hilfe von digitalen Spielen hat Schrier (2015) das EPIC-Framework entwickelt. Das Framework basiert auf klassischen Modellen der moralischen Entwicklung und ethischen Entscheidungsfindung sowie auf Forschungen zu Spielen und Ethik. Es umfasst sieben Bildungsziele, wie die Entwicklung ethischer Wahrnehmung und Charakterbildung, sowie zwölf Strategien, die in Videospielen zu finden sind, darunter Rollenspiele, Simulation und soziale Interaktion. Im Kontext digitaler Spiele zur Förderung von Empathie ermöglicht das EPIC-Framework die gezielte Auswahl von Spielen, die spezifische Bildungsziele unterstützen, wie die Praxis der Fürsorge oder Empathie bezogener Fähigkeiten. Rollenspielelemente, ermöglichen es Spielenden, sich in die Rollen verschiedener Charaktere zu versetzen. Durch das Erleben unterschiedlicher sozialer, kultureller oder emotionaler Hintergründe können Lernende Empathie für die Situationen und Entscheidungen anderer entwickeln. Ähnlich verhält es sich mit dem Design-Element der Narration. Aber auch die Gestaltung der emotionalen Atmosphäre eines Spiels, die durch visuelle, auditive und narrative Elemente geschaffen wird, kann die emotionale Reaktion von Spielenden beeinflussen und eine tiefere, empathische Verbindung mit dem Spielgeschehen und den Charakteren fördern.

## Digitale Spiele zur Empathieförderung?

Im Folgenden soll eine kurze Betrachtung von drei unterschiedlichen digitalen Spielen erfolgen in Hinblick auf die Strategien, die im EPIC-Framework (Schrier, 2015) angeführt werden, mit dem Ziel, unterschiedliche Wege aufzuzeigen, wie digitale Spiele versuchen, Empathie in den Spielenden hervorzurufen oder zu stärken.

### **BURY ME, MY LOVE**

*Bury Me, My Love* (The Pixel Hunt, 2017) ist ein Serious Game, das durch sein immersives, narratives Design das Potenzial hat, Empathie für die Situation von Geflüchteten zu fördern. Das für mobile Endgeräte entwickelte Spiel erzählt die fiktive Geschichte einer jungen Syrerin namens Nour, die vor dem Bürgerkrieg flieht und eine gefährliche Reise nach Europa antritt. Die Spielenden nehmen dabei die Rolle von Nours Ehemann Majd ein, der in Syrien zurückbleibt und über eine Chat-App mit ihr kommuniziert, was dieses Spiel zu einer Smartfiction (Bouchardon, 2023) macht. Durch dieses interaktive Narrativ ermöglicht *Bury Me, My Love* ein Eintauchen in Nours Perspektive und Erfahrungswelt. Der realistische Messaging-Stil schafft eine emotionale Verbindung zur Protagonistin und macht ihre Gedanken, Gefühle und Erlebnisse auf der Flucht für die Spielenden

nachvollziehbar (Kors et al., 2018; Acerra, 2020). Die Möglichkeit, als Majd Entscheidungen zu treffen, Ratschläge zu geben und emotionale Unterstützung zu leisten, verstärkt die empathische Erfahrung. Durch diese Form der interaktiven Teilhabe übernehmen die Spielenden Verantwortung und erleben die Konsequenzen ihres Handelns für Nours Schicksal (Green & Jenkins, 2014). Ein weiterer Faktor, der zur Empathieförderung beitragen kann, ist die auf Recherchen basierende Hintergrundgeschichte des Spiels, da darin Informationen über die Situation in Syrien und die Herausforderungen der Flucht vermittelt werden. Durch die Verknüpfung von emotionalem Erleben und faktischem Hintergrundwissen kann das Spiel ein differenziertes Verständnis für die Lage von Geflüchteten fördern. Erste empirische Untersuchungen deuten auf das empathiefördernde Potenzial von *Bury Me, My Love* hin. Eine qualitative Studie von Kors et al. (2018) beobachtete bei Spielenden starke emotionale Reaktionen, ein gesteigertes Bewusstsein für die Situation Geflüchteter und den Wunsch nach weitergehender Auseinandersetzung mit dem Thema. Dennoch ist zu berücksichtigen, dass auch ein Serious Game wie *Bury Me, My Love* die Realität von Flucht und Vertreibung nur begrenzt abbilden kann. Es handelt sich um eine fiktive, abstrahierte Erfahrung, die reale Schicksale lediglich annäherungsweise vermitteln kann (Kors et al., 2018).

## **PATH OUT**

*Path Out* (Causa Creations, 2017) ist ein autobiographisches Serious Game, das die Geschichte von Jack erzählt, einem jungen Syrer, der vor dem Bürgerkrieg aus seiner Heimat fliehen muss. Das Spiel soll Empathie und Verständnis für die Erfahrungen und Herausforderungen von Geflüchteten fördern, indem es die Spielenden direkt in Jacks Perspektive versetzt. Ähnlich wie es bereits bei *Bury Me, My Love* der Fall ist, verbindet auch dieses Spiel Fiktion und Realität (mitentwickelt wurde das Spiel von Abdullah Karam, der aus Syrien nach Österreich flüchtete und im Grunde die Erfahrungen seiner gefährlichen Reise im Spiel verarbeitet) miteinander – allerdings nicht nur in Bezug auf zugrundeliegende Ereignisse: Durch eine Mischung aus interaktiven Spielelementen und persönlichen Video-Einblendungen mit Erzählungen von Abdullah Karam, ermöglicht es ein authentisches Eintauchen in die Geschichte des Protagonisten. Die Spielenden erleben die Flucht aus seiner Sicht, treffen schwierige Entscheidungen und sehen sich mit den realen Konsequenzen konfrontiert. Dieses Design soll eine empathische Verbindung zu Abdullah und seiner Situation herstellen. Durch die Verknüpfung von emotionalem Erleben und faktenbasierten Informationen sowie den Kommentaren zielt *Path Out* darauf ab, ein ganzheitliches Verständnis für die Komplexität von Flucht und Migration zu fördern. Jung (2023) zeigt auf, dass *Path Out* mit „spatiality and temporality of emotions“ (S. 438) spielt, indem es Spielende zeitlich und räumlich herausfordert und dadurch Verlustgefühle und Verletzlichkeit bei Spielenden hervorruft. Dies stellt im Spieldesign von Serious Games rund um das Thema Flucht einen neuen Ansatz dar. Das graphische Format – das Spiel wurde im niedlichen Manga-Format realisiert - des Spiels steht in einem starken Kontrast zu den bedrohlichen Szenarien, die dargestellt werden. Von der UNHCR wurde gemeinsam mit Causa Creations eine Kurzversion des Spiels (inklusive Unterrichtsmaterialien) speziell für den Unterricht entwickelt. Pädagog:innen, die sich mit dem Spiel beschäftigt haben, bewerten es als durchaus positiv, da die Thematik auf einer persönlicheren

Ebene behandelt wird und die Konsequenzen des (Spiel-)Handelns aufzeigt (European Center for Populism Studies & Devreese, 2023).

## **THIS WAR OF MINE**

*This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) ist ein Serious Game, das durch seine immersive Gestaltung und narrative Struktur Empathie für die Lebenssituation von Zivilisten in Kriegsgebieten fördern möchte. Entwickelt vom polnischen Studio 11 bit studios, versetzt das Spiel die Spielenden in die Rolle einer Gruppe von Überlebenden in einer belagerten Stadt. Das Spieldesign ermöglicht ein Eintauchen in die Erfahrungswelt der Charaktere, die vorherrschende düstere Grafik (die Farben sind hauptsächlich in Grauschattierungen mit wenigen Akzenten gehalten) und Soundkulisse erzeugen eine beklemmende Atmosphäre, die die ständige Bedrohung und Unsicherheit des Krieges vermittelt (De Smale et al., 2019). Wie auch Schrier (2015) in ihrem EPIC-Framework festhält, kann eine düstere, melancholische Atmosphäre Mitgefühl mit den Charakteren fördern. Die Spielenden müssen Entscheidungen treffen, Ressourcen verwalten und sich mit moralischen Dilemmata auseinandersetzen, um das Überleben der Charaktere zu sichern (Robinson, 2018). Die Konfrontation mit ethisch komplexen Situationen ist ein zentrales Mittel der Empathieförderung in *This War of Mine*. Durch das unmittelbare Erleben der Konsequenzen ihrer Handlungen können die Spielenden ein vertieftes Verständnis für die Lage der Charaktere entwickeln. Die virtuellen Figuren werden vermenschlicht durch verschiedene Elemente des Game-Designs: Sie teilen ihre Bedürfnisse in Form von Sprechblasen mit, reflektieren am Ende jedes in-Game-Tags, lassen erkennen, wie sie sich fühlen und sind in gewisser Hinsicht autonom, indem sie beispielsweise Eingaben der Spielenden ignorieren (Pergerson, 2021). Die Entscheidungen, die oft ein Abwägen zwischen Richtig und Notwendig erfordern, spiegeln die moralischen Graubereiche wider, die für Krisenregionen charakteristisch sind. Erste empirische Untersuchungen deuten auf das empathiefördernde Potenzial von *This War of Mine* hin. De Smale et al. (2019) beobachteten in einer qualitativen Studie emotionale Reaktionen wie Stress, Trauer und Mitgefühl bei den Spielenden. Viele reflektierten die moralischen Zwickmühlen des Überlebenskampfes und zogen Parallelen zu realen Kriegssituationen.

Affektives Lernen wird durch das Design und die Thematik des Spiels ermöglicht (Cassinelli, 2019), was durchaus die Vermutung nahelegt, dass auch affektive Empathie vermittelt werden kann, wenn dies auch nicht bei allen Spielenden im gleichen Ausmaß möglich sein wird. Pergerson (2021) sieht in *This War of Mine* die Möglichkeit, durch die Darstellung zivilen Leids in Krisengebieten eine alternative Perspektive zum verbreiteten Narrativ des Krieges als heroisches Abenteuer zu bieten. Indem es den Krieg aus Sicht der am stärksten Betroffenen zeigt, kann es eine kritische Reflexion über die humanitären Kosten militärischer Konflikte anregen. Dennoch ist zu berücksichtigen, dass auch *This War of Mine* als fiktives Spiel die Komplexität realer Kriege nur begrenzt abbilden kann (De Smale et al., 2019). Zudem bleibt offen, inwieweit die empathischen Effekte des Spiels zu konkreten Einstellungs- oder Verhaltensänderungen führen.

# Die Grenzen der Empathievermittlung durch digitale Spiele

Digitale Spiele haben in den letzten Jahren zunehmend an Bedeutung für die Vermittlung von Empathie gewonnen. Dennoch gibt es einige Limitationen, die bei der Nutzung von digitalen Spielen zur Empathieförderung berücksichtigt werden müssen. Ein grundlegendes Problem ist die Frage der Transferleistung. Während Studien zeigen, dass Empathie innerhalb des Spielkontexts gefördert werden kann (Greitemeyer et al., 2010), bleibt oft unklar, inwieweit diese Effekte auf reale Situationen übertragen werden (Happ et al., 2015). Die Fähigkeit, empathisch auf virtuelle Charaktere zu reagieren, bedeutet nicht zwangsläufig, dass diese Empathie auch im Umgang mit realen Menschen gezeigt wird. Ein weiterer Faktor ist die Qualität der Spielinhalte. Nicht alle Spiele, die vorgeben, Empathie zu fördern, sind dafür geeignet. Oft mangelt es an psychologischer Tiefe und Differenziertheit in der Darstellung von Emotionen und zwischenmenschlichen Beziehungen (Kors et al., 2016). Vereinfachte oder stereotype Darstellungen können sogar kontraproduktiv sein und bestehende Vorurteile verstärken (Belman & Flanagan, 2010). Auch die Interaktivität digitaler Spiele ist ambivalent zu sehen: Einerseits ermöglicht sie es den Spielenden, verschiedene Perspektiven einzunehmen und Handlungskonsequenzen zu erleben (Peng et al., 2010). Andererseits besteht die Gefahr, dass die Spielenden die Konsequenzen ihres Handelns nicht ernst nehmen, da sie jederzeit zu einem früheren Spielstand zurückkehren können (Heron & Belford, 2014). Ein grundsätzliches Problem ist die Frage der Zugänglichkeit. Nicht alle Kinder und Jugendlichen haben Zugang zu digitalen Spielen oder die Fähigkeiten, diese zu nutzen (Granic, Lobel & Engels, 2014). Auch kulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung und Interpretation von Emotionen können die Wirksamkeit von Empathie-Spielen beeinflussen (Kors et al., 2016).

## Fazit

Die Förderung von Empathie stellt eine zentrale Herausforderung für die Pädagogik im 21. Jahrhundert dar. Digitale Spiele, insbesondere Serious Games, bieten innovative Ansätze, um Lernende emotional zu involvieren und sie für die Perspektiven und Erfahrungen anderer zu sensibilisieren. Durch ihre spezifischen Gestaltungsmerkmale wie Narration, Rollenspiel und Immersion können sie ein erfahrungsbasiertes Lernen ermöglichen, das kognitive, emotionale und soziale Aspekte von Empathie anspricht. Die analysierten Spiele *Bury Me*, *My Love*, *Path Out* und *This War of Mine* zeigen exemplarisch, wie unterschiedliche Designelemente und Strategien in digitalen Spielen genutzt werden können, um Verständnis und Mitgefühl für Menschen in herausfordernden Lebenssituationen wie Flucht und Krieg zu fördern. Dennoch ist bei der Nutzung von digitalen Spielen zur Empathieförderung eine kritische Reflexion erforderlich. Fragen des Transfers auf reale Situationen, der inhaltlichen Qualität und der Zugänglichkeit müssen berücksichtigt werden. Digitale Spiele können analoge Lernformen nicht ersetzen, sondern sollten als komplementäre Werkzeuge verstanden werden. Ihr Einsatz erfordert eine sorgfältige pädagogische Begleitung und Einbettung in größere Lernkontexte.

Insgesamt zeigt sich, dass digitale Spiele ein vielversprechendes Potenzial für die Empathieförderung in pädagogischen Kontexten bieten. Sie können Lernende auf emotionaler Ebene ansprechen, Perspektivenwechsel ermöglichen und zu einer kritischen Auseinandersetzung

mit sozialen Realitäten anregen. Um dieses Potenzial voll auszuschöpfen, sind jedoch weitere Forschungen zu den Wirkmechanismen und Anwendungsbedingungen erforderlich. Nur durch eine enge Verzahnung von Theorie und Praxis, von pädagogischer Expertise und interdisziplinärer Zusammenarbeit kann das Medium digitales Spiel zu einem wirksamen Instrument der Empathieförderung weiterentwickelt werden.

## LITERATUR

- Bachen, C. M., Hernández-Ramos, P. F., & Raphael, C. (2012). Simulating REAL LIVES: Promoting global empathy and interest in learning through simulation games. *Simulation & Gaming*, 43(4), 437–460.
- Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy. *Cognitive Technology*, 14(2), 5-15.
- Bouchardon, S. (2023). The boundary between reality and fiction in hyperfictions for smartphone. *Proceedings of the 34th ACM Conference on Hypertext and Social Media*, 1–6.  
<https://doi.org/10.1145/3603163.3609081>
- Cassinelli, J. (2019). *This emotion of mine: A diary study on affective learning in videogaming environments* [Master's thesis, University of Twente]. University of Twente Theses.  
<https://essay.utwente.nl/80248/>
- Cierpka, M., & Schick, A. (2014). *FAUSTLOS - Grundschule. Ein Curriculum zur Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen und zur Gewaltprävention* (3. Aufl.). Hogrefe.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661–686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Darvasi, P. (2016). Empathy, perspective and complicity: How digital games can support peace education and conflict resolution. *UNESCO Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development Working Paper*, 2016-03.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.  
[https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)

- de Freitas, S. I. (2006). Using games and simulations for supporting learning. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 343–358.
- De Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandovar, A. M. (2019). The case of This War of Mine: A production studies perspective on moral game design. *Games and Culture*, 14(4), 387–409.  
<https://doi.org/10.1177/1555412017725996>
- European Center for Populism Studies (ECPS), & Devreese, M. (2023). COMTOG report on “Path Out”. European Center for Populism Studies (ECPS). <https://doi.org/10.55271/rp0039>
- Gordon, M. (2009). *Roots of empathy: Changing the world child by child* (1st U.S. ed.). The Experiment.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Green, M. C., & Jenkins, K. M. (2014). Interactive narratives: Processes and outcomes in user-directed stories. *Journal of Communication*, 64(3), 479–500. <https://doi.org/10.1111/jcom.12093>
- Greitemeyer, T., & Cox, C. (2013). There's no "I" in team: Effects of cooperative video games on cooperative behavior. *European Journal of Social Psychology*, 43(3), 224–228.  
<https://doi.org/10.1002/ejsp.1940>
- Greitemeyer, T., Osswald, S., & Brauer, M. (2010). Playing prosocial video games increases empathy and decreases schadenfreude. *Emotion*, 10(6), 796–802.  
<https://doi.org/10.1037/a0020194>
- Happ, C., Melzer, A., & Steffgen, G. (2015). Like the good or bad guy—Empathy in antisocial and prosocial games. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), 80–96.  
<https://doi.org/10.1037/ppm0000021>
- Hattie, J. (2020). *Lernen sichtbar machen* (W. Beywl & K. Zierer, Hrsg.; 5. unveränderte Auflage, erweitere Auflage mit Index und Glossar). Schneider Verlag Hohengehren GmbH.
- Heron, M. J., & Belford, P. H. (2014). Do you feel like a hero yet? Externalised morality in video games. *Journal of Games Criticism*, 1(2), 1-22.

- Huang, W.-H., Huang, W.-Y., & Tschopp, J. (2010). Sustaining iterative game playing processes in DGBL: The relationship between motivational processing and outcome processing. *Computers & Education*, 55(2), 789–797. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.03.011>
- Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. (Hrsg.). (2012). *Assessment in game-based learning: Foundations, innovations, and perspectives*. Springer.
- Jung, N. A. (2023). Spatial empathy in refugee video games. In E. L. Espiritu Gandhi & V. Nguyen (Hrsg.), *The Routledge handbook of refugee narratives* (S. 431–441). Routledge.
- Kessl, F. (2016). Johann Pestalozzi: Wie Gertrud ihre Kinder lehrt, ein Versuch, den Müttern Anleitung zu geben, ihre Kinder selbst zu unterrichten in Briefen von Heinrich Pestalozzi. In S. Salzborn (Hrsg.), *Klassiker der Sozialwissenschaften* (S. 36–40). Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-13213-2\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-658-13213-2_7)
- Kilian, J., & Marx, K. (2020). Empathie als Kompetenz? In K. Jacob, K.-P. Konerding, & W.-A. Liebert (Hrsg.), *Sprache und Empathie* (S. 489–514). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110679618-017>
- Kors, M. J., Van Der Spek, E. D., Ferri, G., & Schouten, B. A. (2018). You; the observer, partaker or victim. Delineating three perspectives to empathic engagement in persuasive games using immersive technologies. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 493–501. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271547>
- Kors, M. J. L., Ferri, G., Van Der Spek, E. D., Ketel, C., & Schouten, B. A. M. (2016). A breathtaking journey. On the design of an empathy-arousing mixed-reality game. *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 91–104. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968110>
- Mehringer, M. (2023). Soll Empathie als Schulfach in den Schulalltag integriert werden? In L. A. Dos Santos Gomes (Hrsg.), *Pädagogik—Krankheit—Inklusion. Sind Lehramtsstudierende für die professionelle Arbeit mit chronisch erkrankten Schülerinnen und Schülern vorbereitet?* (S. 24–27). Open Access LMU.
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade.

- Peng, W., Lee, M., & Heeter, C. (2010). The effects of a serious game on role-taking and willingness to help. *Journal of Communication*, 60(4), 723–742. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01511.x>
- Pergerson, C. (2021). How This War of Mine creates empathy for virtual characters. *ART 108: Introduction to Games Studies*. <https://scholarworks.sjsu.edu/art108/24/>
- Resnick, M. (2007). All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Creativity & Cognition*, 1–6. <https://doi.org/10.1145/1254960.1254961>
- Rizzolatti, G., Sinigaglia, C., & Rizzolatti, G. (2014). *Empathie und Spiegelneurone: Die biologische Basis des Mitgefühls* (5. Aufl.). Suhrkamp.
- Robinson, N. (2018). Empathy. In R. Bleiker (Hrsg.), *Visual global politics* (1. Aufl., S. 115–120). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315856506>
- Rogers, C. R. (1995). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Houghton Mifflin.
- Rousseau, J.-J. (2019). *Emile oder über die Erziehung* (T. Zumhof, Hrsg.; E. Sckommodau & M. Rang, Übers.). Reclam.
- Schrier, K. (2015). EPIC: A framework for using video games in ethics education. *Journal of Moral Education*, 44(4), 393–424. <https://doi.org/10.1080/03057240.2015.1095168>
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2015). Serious games - An overview. *Technical Report HS-IKI-TR-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skövde*.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16–30.
- Wilcox-Netepczuk, D. (2013). Immersion and realism in video games - The confused moniker of video game engrossment. *Proceedings of CGAMES 2013 USA*, 92–95. <http://dx.doi.org/10.1109/CGames.2013.6632613>
- Wulansari, O. D. E., Pirker, J., Kopf, J., & Guetl, C. (2020). Video games and their correlation to empathy: How to teach and experience empathic emotion. In M. E. Auer, H. Hortsch, & P.

Sethakul (Hrsg.), *The impact of the 4th industrial revolution on engineering education* (Bd. 1134, S. 151–163). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7_16)

# ZWISCHEN WERKZEUG, SELBSTIDENTIFIKATION UND EMPATHIE

## Die Avatar-Spieler:innen-Bindung

Ronja Weidemann

### ABSTRACT

*Dieser Artikel thematisiert die Beziehung zwischen Spieler:innen und ihren Avataren im Digitalspiel vor dem Hintergrund und Ausdruck empathischen Erlebens. Dabei wird insbesondere die komplexe Relation zwischen Selbstidentifikation und (parasozialer) Interaktion mit dem Avatar diskutiert, der sowohl als Repräsentation des Selbst der Spieler:innen als auch als soziales Gegenüber rezipiert werden kann. Unter Rückgriff auf praktisches Untersuchungsmaterial aus dem Bereich der Let's Plays wird Empathie mit dem Avatar im Hinblick auf die Konzepte der Interaktivität, der Selbstidentifikation, der parasozialen Interaktion und Beziehung sowie der handlungsentlastenden Distanz analysiert, wobei sich letztere in die Unterkategorien Steuerung, Scheitern, Autonomie und (moralische) Distanzierung aufgliedert. Hierfür wurden medien- und akteur:innenzentrierte Forschungsansätze miteinander kombiniert, um theoretische Positionen durch Diskussionen der Konstitution des Mediums und der praktischen Spielerfahrungen von Let's Player:innen zu stützen, zu negieren oder zu modifizieren.*

### KEYWORDS

*Empathie, Avatar, Spielfigur, Selbstidentifikation, parasoziale Interaktion, Let's Play*

### AUTORIN



**Ronja Weidemann** ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Sonderforschungsbereich 1567 „Virtuelle Lebenswelten“ an der Ruhr-Universität Bochum. Dort forscht sie zur Relation von Virtualität, Körper und VR-Anwendungen im psychotherapeutischen Bereich. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen darüber hinaus einschlägige Theorien der Game Studies, insbesondere zur Avatar-Spieler:innen-Bindung, sowie das Gebiet der Identitätstheorien und der Film- und Fernsehwissenschaft. In ihrer Arbeit verbindet sie medien- und akteur:innenzentrierte Ansätze.

## Einleitung

Verschiedene wissenschaftliche Auseinandersetzungen mit dem Avatar im digitalen Spiel legen divergierende Lesarten der Avatar-Spieler:innen-Beziehung nahe: Lässt sich der Avatar in Relation zur Spieler:in als Werkzeug,<sup>1</sup> als Repräsentation des eigenen Selbst<sup>2</sup> oder als potenzielles Gegenüber verstehen?<sup>3</sup> Diesen Fragen wird im vorliegenden Artikel durch einen Fokus auf Empathie nachgegangen, präziser, ob man seinem Avatar empathisch begegnen kann und welche Rückschlüsse dies auf die Beziehung zwischen Avatar und Spieler:in ermöglicht. Hierfür werde ich diverse theoretische Positionen darlegen und anhand von Beispielen aus dem Bereich der Let's Plays in den Kontext der Spielpraxis einordnen,<sup>4</sup> um sich der akteur:innenzentrierten Perspektive anzunähern.

## Empathie-Definition

Hinsichtlich potenzieller divergierender Definitionen von Empathie wird an dieser Stelle kurz auf das Empathie-Verständnis in dieser Abhandlung verwiesen. Hierfür schließe ich mich der Begriffsdeutung von Tobias Altmann (Fachbereich differentielle Psychologie) an:

*Empathie ist die Fähigkeit, die Gefühle anderer Menschen mitzufühlen. Voraussetzung dafür ist, dass die Situation des anderen Menschen verstanden wurde (Perspektivenübernahme) und gleichzeitig die Quelle der mitgefühlten Emotion bewusst beim anderen Menschen liegt (Selbst-Andere-Differenzierung), also keine reine Emotionsübertragung (Gefühlsansteckung) stattfindet.<sup>5</sup>*

Dieser Auffassung immanent ist die Voraussetzung, dass in der Anwendung auf die Beziehung zwischen Avatar und Spieler:in der Avatar als anderer Mensch, als mögliches Gegenüber, identifiziert werden muss, um ihm gegenüber Empathie entwickeln zu können. Auch diese Hypothese gilt es, im Kontext verschiedener Vorstellungen zu der Konstitution dieser Bindung nachzugehen. Dementsprechend ist der Artikel in zwei Hauptabschnitte gegliedert: Zunächst wird Empathie im Zusammenhang mit dem Avatar als Potential möglicher Selbstidentifikation diskutiert. Im zweiten Segment werden die Hypothesen in den Kontext des Avatars als (para-)soziales Gegenüber gestellt.

## Selbstidentifikation

### **INTERAKTIVITÄT ≠ EMPATHIE?**

Das Computerspielbild zeichne sich vor allem dadurch aus, dass es ein „handlungsevozierendes Bild“<sup>6</sup> sei, so Inge Hinterwaldner. Demgemäß ist die Interaktivität<sup>7</sup> zentrales Charakteristikum dieses Mediums. Benjamin Beil und Andreas Rauscher definieren vor diesem Hintergrund den Avatar als „steuerbare Avatarfigur innerhalb der Spielansicht“<sup>8</sup> in Kontrast zu Darstellungen der Spielfigur, die aus interaktiven Sequenzen herausgelöst sind (beispielsweise im Kontext von Cut-

Scenes und statischen Abbildungen). Letztere werden nach Newmann<sup>9</sup> als Off-Line-Avatar bezeichnet. Dieser könne nach Newman als Figur oder Charakter rezipiert werden, während der On-Line-Avatar – also der Avatar im Moment der Steuerung – diese Konstitution verliere und zum Werkzeug werde. Er resümiert: „There is no ‚Mario‘ or ‚Sonic‘ to the player – there is only ‚me‘ in the gameworld“.<sup>10</sup> Dieser Argumentation folgend und in Rückbezug auf die Empathie-Definition in Kapitel 2 wäre Interaktivität also möglicherweise ein potenzielles Hindernis für die Entwicklung von Empathie zum eigenen Avatar. Felix Schröter führt dies in Hinblick auf die Relation zu Avataren und NPCs aus und erläutert, dass Avatare nicht in imaginativer Nähe zu den Spieler:innen ständen. Viel mehr resultiere die Nähe zum Avatar aus der Übernahme ludischer Ziele: „Entsprechend basieren auftretende Formen von Identifikation hier seltener auf empathischem Mitfühlen als auf der Übernahme einer aktiven Handlungsrolle [...]“.<sup>11</sup>

In Abgleich mit dem Material der Spielpraxis wurde insbesondere nach Verbalisierungen empathischer Empfindungen der Let's Player:innen in interaktiven Momenten gesucht, um die theoretischen Positionen zu modifizieren, zu belegen oder zu widerlegen. Vorab ist jedoch anzumerken, dass die Argumentationen und Positionierungen nicht zuletzt auch stark von der Auswahl der Avatare bzw. der Videospielbeispiele und deren Genres abhängig sind: So sind zum Beispiel bei der Untersuchung von Multiplayer-Onlinespielen andere Relationen und Bezüge zum Avatar zu erwarten als bei dem hier ausgewählten Sample von Spielen, namentlich *The Curse of Monkey Island* (1997), *The Last of Us* (2013), *Until Dawn* (2015), *Life is Strange* (2015), *Stardew Valley* (2016) und *Life is Strange: True Colors* (2021).

In Hinblick auf emotionale Herausforderungen an den Avatar als möglicher Auslöser für die Empathie der Spieler:innen wurde unter anderem *The Last of Us* (2013) ausgesucht: Hier wird Joel gespielt, der in einer postapokalyptischen Welt damit beauftragt wird, die 14-jährige Ellie durch das Land zu den sogenannten Fireflies zu eskortieren. Da sie gegen die grassierende Pilzinfektion immun zu sein scheint, besteht die Hoffnung, dass sie der Schlüssel zu einem Heilmittel ist. Nach Ausführung des Auftrags erfährt Joel jedoch, dass Ellie für die Entwicklung eines solchen Heilmittels bei der entsprechenden Operation wahrscheinlich sterben wird, weshalb er sich gegen die Fireflies wendet und Ellie retten will. In Reaktion auf diese Informationen und Joels Entschluss zu Ellies Rettung, was den Spieler:innen durch eine Cut-Scene präsentiert wird, äußert der Let's Player Sarazar in der anschließenden interaktiven Szene mit Joel:

*„Oh meine Fresse, was ist jetzt los?! Scheiße, das kann doch nicht wahr sein! Was macht Joel da? Vielleicht geht die Operation ja auch gut! Ich meine, das ist wirklich ein zweischneidiges Schwert. Zum einen ist sie der Schlüssel, der Impfstoff der Menschheit quasi, und zum anderen ist es quasi seine Tochter geworden. Seine Ziehtochter. Und jetzt werden wir gejagt von den Fireflies, die eigentlich unsere Freunde sind. Keine gute Ausgangsposition für meinen Geschmack.“<sup>12</sup>*

Entgegen den dargelegten theoretischen Annahmen reflektiert Sarazar (und auch andere seiner Kolleg:innen in dieser Situation) Joels Position empathisch. Dagegen ließe sich aber auch argumentieren, dass die Let's Player:innen im Rückblick auf die Cut-Scene zuvor über Joel sprechen (über die sie kollektiv nicht drüber sprechen) also über den Off-Line-Avatar, der nach Newman

durchaus als Figur rezipiert werden könne und damit weniger im interaktiven Moment selbst reflektieren. Im weiteren Verlauf der Interaktivität lässt sich maximal noch eine Form von Selbstfürsorge in Einheit mit dem Avatar feststellen (zum Beispiel „Oh mein Gott, oh mein Gott - lange halten wir das nicht durch.“).<sup>13</sup>

*„Oh nein, Ellie... Ey, Ellie, tu mir das jetzt nicht an!“<sup>14</sup>*

Dieses Zitat der Let's Playerin tyraphine während einer Cut-Scene legt zudem nahe, dass die ausbleibende Interaktivität beziehungsweise die Handlungsentlastung durch den Off-Line-Avatar nicht zwangsläufig zu einem Perspektivwechsel und damit zu einem empathischen vs. selbst-identifikatorischen Artikulieren führt, wie an der Verwendung von „mir“ ersichtlich ist.

## **SELBSTIDENTIFIKATION ≠ EMPATHIE?**

In Anlehnung an das zuvor genannte Zitat von tyraphine stellt sich die Frage nach der Relevanz von Selbstidentifikation in der Avatar-Spieler:in-Beziehung und den Auswirkungen auf ein mögliches Empathie-Empfinden. So äußert zum Beispiel Jürgen Fritz in seinem Artikel *Mein virtueller Körper und ich*:

*Der Spieler ist nicht mit seiner Spielfigur in empathischer Weise verbunden, da er selbst entscheidet, was diese Figur im nächsten Moment tun soll. Der Spieler ist es selbst, mit dem er sich in der Gestalt seiner Spielfiguren identifiziert.<sup>15</sup>*

Fritz leitet die Selbstidentifikation mit dem Avatar also vor allem über den Aspekt der Spielhandlung ab. Die Identifikation erfolge über das Handeln im Spiel, über die Interaktivität, und nicht über die Erscheinungsform des Avatars.<sup>16</sup> Er führt darüber hinaus weiter aus:

*„Wie er [der Spieler] in der realen Welt für sich selbst Verantwortung übernimmt, so übernimmt er im Spielprozess die Verantwortung für seine Spielfigur, also für seine virtuelle Personifizierung - und damit wiederum für sich. Wenn die Spielfigur Schaden erleidet oder stirbt, löst dies keine empathischen Reaktionen beim Spieler aus. [...] Es sind spontane emotionale Selbstzuschreibungen wie Wut, dass es nicht geklappt hat, oder Resignation, dass man es wieder nicht schaffen konnte. Für eine empathische Verbundenheit ist eine **handlungsentlastete Distanz** notwendig, die Möglichkeiten für Verständnis und Interpretation bietet.“<sup>17</sup>*

Diese Idee der handlungsentlastenden Distanz als Erklärungsansatz für empathische Reaktionen in der Avatar-Spieler:in-Bindung soll im sechsten Kapitel intensiver diskutiert werden.

Auch Possler et al. erörtern, welche Rolle die Selbstidentifikation im Kontext der Beziehung zwischen Spieler:innen und Avataren spielt (bei ihnen als Player-Avatar-Relationships, kurz PARs, bezeichnet).<sup>18</sup> Sie argumentieren dafür, dass je mehr Merkmale des Avatars in das Selbst der Spieler:innen einbezogen würden, um so mehr werde die Perspektive des Avatars eingenommen.<sup>19</sup>

Sie differenzieren unter anderem zwischen einem monadischen und einem dyadischen Verständnis von PARs: Ersteres wäre dann der Fall, wenn Spieler:innen temporär das Gefühl hätten, der Avatar zu sein,<sup>20</sup> wobei letzteres die Wahrnehmung des Avatars als teilweise autonome Entität umfasse. Als Beispiel für dyadische Ansätze nennen sie auch parasoziale Beziehungen,<sup>21</sup> die im folgenden Kapitel diskutiert werden.

## Parasoziale Interaktion/ Beziehung & Avatare

In Anschluss an die bisherigen Überlegungen und die in der Empathie-Definition nach Altmann genannte Selbst-Andere-Differenzierung stellt sich die Frage, ob Avatare von den Spieler:innen als mögliche Andere rezipiert und dementsprechend mit ihnen interagiert werden kann. In Hinblick auf die Konstitution von Avataren als medial konstruierte Figuren wird hier das Konzept der parasozialen Interaktion (PSI) und Beziehung (PSB) herangezogen und auf seine Eignung für die Erläuterung der Spieler:in-Avatar-Beziehung geprüft.

Die Konzepte der PSI und PSB gehen auf Horton und Wohl (1956) zurück und wurden ursprünglich für Medienfiguren rein audiovisueller Medien konzipiert, bei denen die Rezipierenden Zuschauende sind, also insbesondere im Kontext des Fernsehens.<sup>22</sup> Auch hinsichtlich des zeitlichen Ursprungs waren Figuren interaktiver Medien wie die der digitalen Spiele nicht in die Theoriebildung integriert, weshalb die Relevanz dieser Thesen für dieses Medium zu diskutieren ist.

Nach Tilo Hartmann unterscheidet sich die parasoziale von der sozialen Interaktion insbesondere durch die Reziprozität der Interaktion: Die soziale Interaktion sei wechselseitig, das heißt, beide Interaktionspartner:innen könnten einander beobachten, aufeinander reagieren und ihre Kommunikation aneinander anpassen. Im Gegensatz dazu seien sich in der parasozialen Interaktion zwar auch beide Interaktionspartner:innen der Anwesenheit des jeweils anderen bewusst (zum Beispiel weiß die moderierende Person um die Zuschauer:innen vor dem Bildschirm), eine der beiden Instanzen (hier: die Medienfigur) könne die Reaktionen des Gegenübers aber nicht beobachten, sondern nur antizipieren, was Hartmann als „blinden Fleck“ in der Interaktion bezeichnet. Aus sich wiederholenden parasozialen Interaktionen würden parasoziale Beziehungen entstehen.<sup>23</sup>

Angesichts der hier erörterten Fragestellungen ist zudem interessant, dass die PSI auch affektive Dimensionen umfasst, so unter anderem die der Sympathie und Antipathie sowie der Empathie und Counterempathie.<sup>24</sup>

Bilandzic, Schramm und Matthes (2015) definieren in ihrer Arbeit zur Medienrezeptionsforschung drei relevante Schlüsselreize der PSI, die als Analysegrundlage der Videospielebeispiele dienen sollen:

*die dargestellte räumliche Distanz zur Person,*

*die nonverbale Bezugnahme und*

*die verbale Bezugnahme<sup>25</sup>*

Der Schlüsselreiz der dargestellten räumlichen Distanz zu einer Person impliziert, dass mit zunehmender Nähe zu einer Person die Wahrscheinlichkeit steige, dass wir diese in unser eigenes Verhalten einbeziehen oder unser Verhalten auf sie ausrichten würden. Gleichzeitig würden wir bei größerer Nähe eher zu der Annahme neigen, dass die andere Person uns ebenfalls adressiert.<sup>26</sup> Über das Verhältnis von Nähe und Distanz zum Avatar in der Spielansicht (hier in der Regel die Third-Person-Perspektive in Rückenansicht) hinaus scheinen manche Spiele diesen Effekt inszenatorisch zu nutzen, indem sie eine weitere Perspektive etablieren: So fällt insbesondere in *Until Dawn* (2015), aber auch zeitweise in *Life is Strange* (2015), in denen der Fokus vor allem auf der Narration und der Charakterentwicklung liegt, auf, dass der Avatar in Entscheidungssituationen in Dialogen aus der Rückenansicht herausgelöst wird und in Großaufnahme mit geringem Abstand frontal zu sehen ist. Zeitgleich werden die Entscheidungsoptionen durch Schriftzüge markiert, die durch entsprechende Steuerung oder Tastendruck ausgewählt werden können, die Interaktivität bleibt also (eingeschränkt) erhalten. In Rückgriff auf Bilandzic, Schramm und Matthes ist zu vermuten, dass dies einerseits die Ausbildung einer PSI zu den Avataren hier fördert, andererseits wir durch diese Art der Darstellung den Avatar viel stärker in unser Verhalten einbeziehen, ihn als Figur bewusster wahrnehmen und gegebenenfalls mit ihm in Interaktion treten. Darüber hinaus haben wir als Spieler:innen noch die Kontrolle über die Entscheidung, können aber den Avatarkörper an sich nicht weiter durch die Spielwelt steuern, was ebenfalls die Konstruktion des Avatars als soziales Gegenüber begünstigen könnte.

Aus dem Material lassen sich auch die Schlüsselreize nonverbaler und verbaler Bezugnahme interpretieren: So können bestimmte Äußerungen und Formulierungen auch ohne Blickkontakt oder zugewandten Körper die Aufmerksamkeit der Rezipierenden wecken und eine Adressierung (im massenkommunikativen, nicht im individuellen Sinne) suggerieren.<sup>27</sup> Diese Adressierungen könnten implizit oder explizit erfolgen. Als Beispiele für eine indirekte Ansprache können zum Beispiel die inneren Monologe des Avatars Max in *Life is Strange* (2015) interpretiert werden: So formuliert sie in ihren eigenen Gedanken explizit Handlungsanweisungen an sich selbst, die jedoch im Kontext der Steuerung und Ausführung dieser Handlungen durch die Spieler:innen aber implizit an diese adressiert sind und als solche auch identifiziert werden können, wie zum Beispiel hier im Fall des Let's Players Kapuzenwurm:

*Max: „I need to go to my room and return Warren's flash drive.“*

*Kapuzenwurm: „Das ist schön. Es wäre auch cool, wenn du sagen könntest, wo dein Zimmer ist. Ich kann mit allen reden, aber sorry Leute, das wäre ein bisschen zu viel.“<sup>28</sup>*

Die Reaktion des Let's Players lässt darauf schließen, dass er den indirekten Apell (Max' Zimmer aufzusuchen und den USB-Stick zu holen) identifiziert und damit - auch in der Interaktivität, da er sie in diesem Moment steuert - in Interaktion mit ihr tritt, indem er in eine „Du“-Anrede wechselt und darüber hinaus an sie gerichtet formuliert, welche Informationen ihm zur Ausführung dieser Handlung fehlen, bevor er (mit dem Wechsel zum Personalpronomen „ich“) wieder in die verbalisierte Handlungseinheit mit seinem Avatar zurückkehrt.

In anderen Videospielen finden sich aber auch Beispiele für direkte nonverbale und verbale Bezugnahmen, beispielsweise im Fall von *The Curse of Monkey Island* (1997), die hier sogar mit einem Bruch der vierten Wand einhergehen. Hier wendet sich der Avatar Guybrush nach Auslösung einer Handlung sowohl mit seinem Körper als auch mit einer direkten Ansprache an die Spieler:innen und nimmt damit aktiv die Kommunikation auf:

*Guybrush: „Das [das Hinzufügen von Medikamenten zum alkoholischen Getränk] macht den Drink um so ansprechender.“*

*(zischendes Geräusch)*

*Gronkh: „Das zischende Geräusch macht mir ein bisschen Sorge. (liest) ‚Drink mit Schuss‘ Na ja, dann...“ (wählt: ‚Benutze Drink mit Schuß‘ [sic])*

*Guybrush: (wendet sich den Spieler:innen zu) „Mir fällt gerade ein, daß [sic] das Vermischen von Medizin und Alkohol eine wirklich dumme und vermutlich tödliche Angelegenheit ist. Wäre ich eine reale Person, anstelle einer lieblichen Zeichentrickfigur mit dem Potential für einige weitere Fortsetzungen ... .. würde ich nicht mal dran denken.“*

*(Guybrush wendet sich wieder ab)*

*Gronkh: „Ja dann“*

*Guybrush: „Skol!“*

*Gronkh: „Prost - alter Ganove!“*

*(Guybrush trinkt den Drink)<sup>29</sup>*

Im Abgleich mit den Schlüsselreizen nach Bilandzic, Schramm und Matthes lassen sich also durchaus Momente in Videospielen identifizieren, die (zumindest zeitweise) das Potential für parasoziale Interaktionen mit den Avataren nahelegen. Allgemein lässt sich sagen, dass PSIs und PSBs mit NPCs weniger hinterfragt werden als die zu Avataren und auch die Entwicklung von Empathie ihnen gegenüber nahezuliegen scheint, wie andere Forschungsansätze nahelegen.<sup>30</sup> Im Kontext des Avatars müssen diese Ideen noch weiter diskutiert werden, insbesondere vor dem Hintergrund der Frage, ob die Theorien über Publikumsreaktionen auf Medienfiguren, die unter anderem parasoziale Interaktionen umfassen, im Hinblick auf die zugrunde liegende Annahme der Distinktion der Mediennutzer:innen zwischen sich selbst und der Medienfigur als zwei eigene soziale Einheiten, zutreffend ist. So kontrastieren die Autor:innen Hefner, Klimmt und Vorderer diese Vorstellung der dyadischen Beziehung zwischen Nutzer:in und Medienfigur mit einer monadischen Beziehung als „a necessary useful theoretical addition, especially for the understanding of the video game experience“<sup>31</sup> vor dem Hintergrund der Identifikation mit dem player character, die für sie zugleich einen Kontrast zu den Identifikationen von Filmrezipient:innen darstelle, welche stärker

durch Empathie geprägt seien.<sup>32</sup> Gegebenenfalls ließe sich aber vor dem Hintergrund des erläuterten Praxismaterials argumentieren, dass es in Videospielen durchaus punktuell oder temporär zu dyadischen Beziehungsmomenten kommen kann, die eine empathische Bindung zum Avatar begünstigen könnten.

## Empathie durch handlungsentlastete Distanz?

Jürgen Fritz thematisierte in seinem Artikel, wie in Kapitel 3.2 zitiert, die handlungsentlastende Distanz, die er als Grundlage für eine empathische Bindung zu Personen oder Figuren begreift und die er in der Beziehung zwischen Avatar und Spieler:in nicht gegeben sieht.<sup>33</sup> Auch im Kontext der PSI und PSB (Kapitel 4) könnte man argumentieren, dass die erläuterten Inszenierungsstrategien und Bezugnahmen durchaus handlungsentlastende Momente enthalten und dadurch eine Differenzierung zwischen Spieler:in und Avatar ermöglichen, die zur Initiierung von Empathie beitragen könnte. Demgemäß soll in diesem Kapitel auf Basis theoretischer Erörterungen und des praktischen Untersuchungsmaterials diskutiert werden, welche weiteren Aspekte eine handlungsentlastende Distanz begünstigen könnten (hypothetisch zum Beispiel die Wahl der Spielperspektive, die Spielmechanik, die Autonomie des Avatars, Bugs, End-of-the-World-Erfahrungen, individuelle Präferenzen etc.) und welche Reaktionen und Interaktionen dies zur Folge hat. So wurden einzelne Aspekte identifiziert, die im Folgenden erläutert werden, aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

### **STEUERUNG & PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN**

Kommt es zur (Selbst-)Identifikation mit dem Avatar, scheint dies die empathische Beziehung zu erschweren. In diesem Kontext verweist Mark Butler auf die Bedeutung der Steuerung:

*Die Intensität einer Identifikation hängt nicht nur von lebensweltlichen Affinitäten ab. In allen zeitkritischen Spielen hängt die Nähe und Distanz zu der Figur bzw. zum Spielgeschehen vor allem davon ab, wie flüssig ein Spieler die Spielsteuerung beherrscht [...]. Bei ‚Tomb Raider‘ etwa muss die Kontrolle der Figur gelernt werden, bevor ein Spieler in den Genuss der Verschmelzung mit der virtuellen Figur kommt.<sup>34</sup>*

Daraus lässt sich resümieren, dass Schwierigkeiten bei der Steuerung auf Basis unverständlicher Programmierungen oder persönlicher Fähigkeiten zu einer Distanzierung von der Spielfigur führen könnten. Auch Jan Fischer weist auf die Relevanz der Aneignung abstrakter Spielsteuerungen hin, um Kontrolle über die Spielfigur erlangen zu können. Hierfür sei Übersetzungsarbeit notwendig beziehungsweise über diese Steuerung werde mit der Spielfigur kommuniziert.<sup>35</sup> Seine Idee der Kommunikation impliziert jedoch sowohl Distanz als auch Interaktion mit der Spielfigur und damit eine Konstitution des Avatars als Gegenüber (zumindest im Lernprozess und im Falle abstrakter Steuerungen im Gegensatz zu körpernahen Steuerungen wie zum Beispiel bei der Nintendo Wii).

## SCHEITERN

Aus dem Aspekt der Steuerung lässt sich auch der Faktor des Scheiterns im Videospiel ableiten, das heißt, zum Beispiel zu verlieren, die gewünschte Leistung nicht erbracht zu haben oder (im Extremfall) den Tod des Avatars zu erleben. Entscheidend für die damit verbundene Initiierung einer handlungsentlastenden Distanz ist letztlich die Frage, ob ich das Scheitern mir als Spieler:in und meinen eigenen Fähigkeiten zuschreibe oder dem Avatar selbst, ob hier also eine monadische oder eine dyadische Verbindung nach Possler et al. (2022) Ausdruck findet (vgl. Kapitel 3.2). Je nach Konstellation konnten in der Analyse der Praxis Hinweise auf beide Sichtweisen gefunden werden: So fiel im eigenen privaten Umfeld während einer Runde SUPER MARIO PARTY (2018) mit dem Avatar Buu Huu angesichts dessen Abstieg in der Rangliste als Folge mehrere verlorener Minispiele und Pech beim Würfeln der Satz „Armer Buu Huu, der hat gar kein Glück!“. Hier erfolgte also eine klare Zuschreibung des Verlierens an den Avatar und dessen Unglück bei gleichzeitigem Ausdruck eines empathischen Mitfühlers.

Im Kontrast dazu fiel bei der Let's Playerin gamingmiri und ihrem Spielerlebnis mit dem Avatar Hans in *Stardew Valley* (2016) auf, dass sie das Scheitern in der Mine und den damit verbundenen „Tod“<sup>36</sup> des Avatars sich selbst beziehungsweise sich und Hans als Handlungseinheit zuschrieb:

*„Himmel, ey, die haben uns wieder erwischt“<sup>37</sup>*

Es erfolgte keine empathische Zuschreibung zu Hans und auch eine Distanzierung war nicht auszumachen, die der Titel des Videos zuvor suggeriert hatte („Hans, der Loser“).<sup>38</sup>

## AUTONOMIE DES AVATARS

Benjamin Jörissen thematisiert in seinem Artikel *The Body is the Message* Avatare als digitale Objekte, visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure.<sup>39</sup> Im Kontext der sozialen Aktanten stellt er die Frage, wer im digitalen Raum, der über die Nutzung eines Avatars funktioniert, tatsächlich Handlungen realisiert und auf welcher Ebene jene Handlungen erfolgen würden.<sup>40</sup> Über die aktive Steuerung hinaus thematisiert er auch halbautomatische und vollautomatische Steuerungen, die sich dem Einfluss der Spieler:innen entziehen würden (beispielsweise Augenzwinkern, Blickausrichtung, Körperhaltung etc.).<sup>41</sup> Hier findet eine Form von Autonomie des Avatars Ausdruck, die handlungsentlastend und damit Empathie-fördernd wirken könnte.

Als Beispiel autonomer (das heißt, nicht von den Spieler:innen initiierte, sondern vorprogrammierte) Handlungen des Avatars könnten beispielsweise End-of-the-World-Erfahrungen<sup>42</sup> genannt werden, wie sie in *LIFE IS STRANGE* (2015) auftreten, wenn man sich über die Grenzen der programmierten Spielwelt hinaus bewegen möchte. In diesem Fall wird mir als Spieler:in die Steuerung entzogen, der Avatar Max wendet sich scheinbar autonom wieder dem programmierten Bereich zu und kommentiert diese Handlung entsprechend, zum Beispiel mit den Worten: „I don't want to go that way“ (was Gronkh hier sogar entsprechend kommentiert: „Doch, das willst du! – Da dreht sie einfach wieder um. Ach, ist die bockig“)<sup>43</sup>.

Nicht zuletzt hängt diese Autonomie aber auch von der Konstitution des Avatars ab: Ist dieser frei gestaltbar und weist wenig determinierte Faktoren wie Name, Persönlichkeitsmerkmale,

Handlungsweisen et cetera auf und bietet damit mehr Potential zur Selbstrepräsentation? Oder zeichnet er sich durch autonome Handlungen, Entscheidungen und Äußerungen aus, die handlungsentlastend wirken und seine Rezeption als Charakter oder Figur begünstigen?

Als Beispiel für einen weniger autonom gestalteten Avatar sei hier auf *Stardew Valley* (2016) verwiesen. Im Sinne des Forschungsinteresses wurden Let's Plays der Spielerin gamingmiri gesichtet, in deren Titel der Avatar (Hans) in dritter Person benannt wurde, mit der Intention, ob sich trotz reduzierter Autonomie handlungsentlastende Momente identifizieren lassen. Im Sample konnten hierfür keine Hinweise gefunden werden, zumal sich die Let's Playerin Zustände, in denen der Avatar nicht wie intendiert handlungsfähig war (zum Beispiel Momente absoluter Erschöpfung, in denen sich der Avatar langsamer bewegt), selbst zuschrieb („Oh scheiße, jetzt bin ich schon wieder zu müde. Oh nein! Ich Depp.“),<sup>44</sup> ohne Hans empathische Zuschreibungen zu machen, obwohl der Titel des Videos eine andere Konstellation suggerierte („Erschöpfter Hans“).

Im Kontrast dazu steht das Spiel *Life is Strange: True Colors* (2021) mit einem sehr autonom konstruierten Avatar: Die Spieler:innen steuern die vorgegebene Protagonistin Alex, die über eine eigene Biographie und Charakterzüge verfügt, wobei über die Auswahl von Dialog- und Entscheidungsoptionen (begrenzt) Einfluss auf den Avatar genommen werden kann (allerdings sind nicht alle Handlungen beeinflussbar). So endet die Konfrontation zwischen Alex' Bruder und einem weiteren Charakter mit einem gewalttätigen Wutausbruch der Protagonistin, der von den Spieler:innen nicht abgewendet, aber durch die Bedienung einer bestimmten Taste ausgelöst wird. Im Anschluss an diese Cut-Scene mit geringer interaktiver Möglichkeit (der Tastenbedienung) erlangen die Spieler:innen erneut die Kontrolle über den Avatarkörper und reflektieren die gerade erfolgten Handlungen:<sup>45</sup>

*„Auf jeden Fall ist das jetzt bei der Alex – ja, **sie** kann die Emotionen sehen, **ihr** geht's dann nicht gut. Ich denke mal, bei positiven Emotionen, geht es **ihr** dann auch gut, bei traurigen weint **sie** auch, bei so wütenden – die sind so stark, das ist so ne starke Emotion [...] es ist so ne starke Emotion und diese Emotion hat **sie** gerade halt einfach kontrolliert, da konnt **sie** nichts mehr machen, deswegen meinte **sie** auch ‚nein, nein, nein‘ und das ist ne ganz schlimme Kraft, die **sie** hat, finde **ich**.“<sup>46</sup>*

*„**Sie** ist so empathisch, dass **sie** das nicht nur wahrnimmt, sondern diese Emotionen eben durch die Superkraft auch selber – ne? Also **sie** war halt genau so wütend und sauer und voller Hass und Zorn wie Mac, von dem **wir** schon n bisschen was gehört haben, hier und da – ähm - und **ich** hätte - was wäre passiert, wäre **ich** nicht hingernannt? Was wäre dann passiert? **Ich** hab das ‚RS‘ aufblinken sehen, so ‚Right Stick‘, und natürlich habe **ich** das gedrückt – ich wollte - ne? Hab **ich** noch nie gesehen, muss man ausprobieren, was dann passiert – und **sie** rennt los und haut ihm in die Fresse und **ihrem** Bruder auch noch eine. Das kann man natürlich eh nicht wissen.“<sup>47</sup>*

Die Zitate zeigen, dass beide Spieler:innen deutlich zwischen sich und ihrem Avatar differenzieren und damit empathisch auf Alex und ihre Handlungen referieren. Gronkh reflektiert hier sogar explizit die Konstellation, in der er sich in diesem Moment bewegt und die damit verbundene Konfusion zwischen den Handlungen des Avatars, seinen eigenen Handlungen und der Frage nach der Kontrolle, oder wie Jan Fischer es in Hinblick auf die Avatar-Beziehung formuliert: „Ich bin das und gleichzeitig bin ich das nicht, ich habe Kontrolle und gleichzeitig habe ich sie nicht.“<sup>48</sup>

## **EMPATHIE DURCH (MORALISCHE) DISTANZIERUNG**

Im Anschluss an diese Erörterungen sowie Erkenntnisse aus meiner Forschungsarbeit in *Playing (Game-) Identities*<sup>49</sup> scheinen moralische Konstellationen eine relevante Rolle für die Differenzierung zwischen dem Selbst der Spieler:innen und dem Avatar zu spielen und damit einen zentralen Mechanismus für eine handlungsentlastende Distanz und damit empathische Verbindungen zu bilden.

Als Beispiel für eine moralische Herausforderung wurde *The Last of Us (2013)* ausgewählt, explizit die Rettung von Ellie, die mit der Erschießung des unbewaffneten Ärzteteams einhergeht, was Potential für eine moralische Distanzierung haben könnte. So äußert Sarazar, während er Joel nach dem Tod der Ärzte mit der bewusstlosen Ellie im Arm steuert (also in der Interaktivität):

*„Oh man... War das der [sic] Tod des Arztes wert? [...] Er [Joel] ist verzweifelt wegen Sarah, alles kommt hoch, was er früher erlebt hat. Er kann Ellie nicht verlieren, das würde er nicht verkraften. (wechselt vom Gehen ins Rennen) Und ich muss rennen.“<sup>50</sup>*

Sarazars Distanzierung von Joels Handlungen und seine Zweifel an der Entscheidung werden hier in der Interaktivität transformiert in eine empathische Reflexion von Joels Entscheidung als für ihn wichtig, auch wenn sie von Sarazar nicht vollständig geteilt und mit der gleichen Bedeutung empfunden wird. Bei anderen Let's Player:innen war die Solidarität mit der Entscheidung ausgeprägter, die hier beobachtete Distanzierung dementsprechend nicht gegeben, was auch ein Ausbleiben empathischer Verbalisierungen zu Joel als eigener Instanz inkludierte. Der Ausdruck von Empathie gegenüber Joel und Ellie (die in den letzten Spielminuten der eigene Avatar ist) findet sich bei diesen Let's Player:innen verstärkt retrospektiv im Rahmen des Abspanns, also nach Abschluss der Spielhandlung, was für einen Zusammenhang zwischen Interaktivität und reduziertem empathischen Empfinden in Relation zum Avatar sprechen würde.

## **Selbstepathie**

Abschließend soll noch ein kurzer Exkurs in den Bereich der Selbstepathie unternommen werden. Während zuvor die Selbst-Andere-Differenzierung als zentraler Mechanismus im Kontext mit Empathie diskutiert wurde, soll an dieser Stelle ergebnisoffen die Frage gestellt werden, ob empathische Zuschreibungen nicht auch ohne diese Differenzierung möglich sind, und zwar im Hinblick auf Empathie, die man sich selbst gegenüber erbringt und die beispielsweise in

psychotherapeutischen Kontexten diskutiert wird. So findet sich zum Beispiel eine Studie mit dem Titel *Embodying self-compassion within virtual reality and its effects on patients with depression*,<sup>51</sup> in der eine VR-Anwendung zur Selbstempathie konzipiert und getestet wurde, die über die Selbstidentifikation mit dem Avatar bzw. den Avataren funktionieren soll. Auch im privaten Umfeld bei der Beobachtung jüngerer Spieler:innen fielen Aussagen auf, die eine Form von Selbstempathie bei gleichzeitiger Identifikation mit dem Avatar nahelegten, so zum Beispiel bei *Super Mario Party (2018)*: „Ich bin ein armer Mensch“, weil noch keine Sterne gewonnen werden konnten oder „Ich arme Frau – bin ich nicht schön? Also als Rosalina.“ (als männlicher Spieler). Hierfür bedarf es jedoch weiterer Forschung sowie vermutlich anderer methodischer Ansätze.

## Schlussbemerkung

Je nach Perspektive – ob der Avatar ein Werkzeug, eine Projektionsfläche für Selbstidentifikation oder ein soziales oder parasoziales Andere ist – ergeben sich Rückschlüsse auf das empathische Empfinden dem Avatar gegenüber: Einem Werkzeug oder einer Extension des eigenen Selbst begegne ich aufgrund der Selbstzuschreibung sowie des implizierten Status als funktionales Objekt nicht empathisch, so die Annahme. Auch im Kontext der Selbstrepräsentation durch bzw. Selbstidentifikation mit dem Avatar wird eine empathische Zuschreibung auf Basis der dadurch entfallenden Selbst-Andere-Differenzierung in der Regel negiert. Hierfür wäre ein (para-)soziales Gegenüber erforderlich, wobei die Absolutheit dieser Annahme vor dem Hintergrund einiger Beobachtungen und Aussagen („Ellie, tu mir das jetzt nicht an“)<sup>52</sup> sowie dem Aspekt der Selbst-Empathie zu hinterfragen ist. Es konnte in der Analyse und Interpretation jedoch bestätigt werden, dass Avatare durch bestimmte Mechanismen wie zum Beispiel autonome Handlungsweisen, die der handlungsentlastenden Distanz zugeordnet werden können und die nicht nur in Cut-Scenes zu identifizieren waren, durchaus als soziale Akteure identifiziert werden konnten und die Spieler:innen ihnen dann auch zeitweise empathisch begegneten.

Zu einem ähnlichen Ergebnis kommen letztlich auch Possler et al., die grundsätzlich zwischen verschiedenen Typen von Player-Avatar-Relationships unterscheiden: Von funktionalen über schwache oder starke (para-)soziale Beziehungen hin (einschließlich Empathie) bis hin zu selektiver oder vollständiger Identifikation.<sup>53</sup>

*As video game players usually control their avatars, the relationship between them has often been described as identification [...]. However, research has also shown that players sometimes perceive avatars as separate social beings [...].<sup>54</sup>*

Letztendlich eignete sich die Dimension der Empathie also dazu, unterschiedliche Beziehungskonstellationen zwischen Spieler:innen und Avataren zu diskutieren sowie zu illustrieren, dass diese nicht starr und festgeschrieben sind, sondern je nach Spieler:in, Spielszene und anderen komplexen Umständen changieren können. Ziel dieses Artikels war es, diese verschiedenen Perspektiven zu verdeutlichen. Zeitweise konnte aber auch gezeigt werden, dass

sich verschiedene Hypothesen je nach identifizierten Praxisbeispielen zeitgleich belegen und widerlegen lassen. Perspektivisch wäre daher eine Auseinandersetzung mit Spieler:innen außerhalb des Let's Plays zur weiteren Untersuchung des Spieler:innenverhaltens interessant.

## ENDNOTEN:

<sup>1</sup> Vgl. bspw. Beil 2012, S. 9.

<sup>2</sup> Vgl. bspw. Beil/Rauscher 2018, S. 202.

<sup>3</sup> So differenziert z.B. Jan Fischer zwischen dem Körper des Avatars und dem der Spieler:innen als zwei Entitäten, die aufeinander treffen; vgl. Fischer 2013, S. 64.

<sup>4</sup> Let's Plays sind natürlich nicht mit allgemeinem Spielverhalten gleichzusetzen, können aber nach Jochen Venus als Rezeptionshinweis hinsichtlich der Relation zwischen Spieler:innen, Spielhandlung und Spielmechanik gedeutet werden, insbesondere hinsichtlich emotionaler Reaktionen und subjektivem Erleben, wobei der medienimmanenten Zwang zur Verbalisierung und Kommentierung sowie der Adressierung des Publikums beachtet werden muss; vgl. Venus 2017, S. 20-24.

<sup>5</sup> Altmann 2018.

<sup>6</sup> Hinterwaldner 2010, S. 454, zit. n. Beil/Rauscher 2018, S. 202.

<sup>7</sup> In Anlehnung an Leggewie und Bieber wird hier zwischen Interaktivität und Interaktion differenziert, wobei letzteres sich insbesondere auf soziale Kontexte bspw. im Rahmen von Kommunikation bezieht. Da es im zweiten Abschnitt des Artikels vor allem um derartige Bezüge gehen wird, wird Interaktivität als Bezeichnung für Handlungen- und Eingriffsmöglichkeiten von Spieler:innen im Videospiel unterschieden; vgl. Leggewie/Bieber 2004, S. 8.

<sup>8</sup> Beil/Rauscher 2018, S. 203.

<sup>9</sup> Vgl. Newman 2002, zit. n. Beil/Rauscher 2018, S. 207.

<sup>10</sup> Newman 2004, S. 134, zit. n. Beil/Rauscher 2018, S. 207; Diese Feststellung ist hinsichtlich der changierende Verwendung von Personalpronomen bei Spieler:innen in interaktiven Sequenzen zu hinterfragen, vgl. auch Weidemann 2023.

<sup>11</sup> Schröter 2018, S. 117-118.

<sup>12</sup> Sarazar #01 2013, [00:09:42 – 00:10:14].

<sup>13</sup> Sarazar #01 2013, [00:10:53 – 00:10:56].

<sup>14</sup> tyraphine 2013, [00:07:20 – 00:07:26].

<sup>15</sup> Fritz 2013, S. 87.

<sup>16</sup> Vgl. Fritz 2013, S. 87.

<sup>17</sup> Fritz 2013, S. 87; Hervorh. R.W.

<sup>18</sup> Vgl. Possler et al. 2022.

<sup>19</sup> Vgl. Possler et al. 2022, S. 173-174.

<sup>20</sup> Vgl. Possler et al. 2022, S. 172.

<sup>21</sup> Vgl. Possler et al. 2022, S. 172.

<sup>22</sup> Vgl. Bilandzic/Schramm/Matthes 2015, S. 131-132.

<sup>23</sup> Vgl. Hartmann 2017, S. 13-17.

<sup>24</sup> Vgl. Bilandzic/Schramm/Matthes 2015, S. 136.

<sup>25</sup> Bilandzic/Schramm/Matthes 2015, S. 130.

<sup>26</sup> Vgl. Bilandzic/Schramm/Matthes 2015, S. 130.

<sup>27</sup> Vgl. Bilandzic/Schramm/Matthes 2015, S. 131.

<sup>28</sup> Kapuzenwurm 2015, [00:35:55 – 00:36:05].

<sup>29</sup> Gronkh 2011, [00:01:53 – 00:02:18].

<sup>30</sup> Vgl. bspw. Schröter 2018 oder Burgess/Jones 2020.

<sup>31</sup> Hefner/Klimmt/Vorderer 2007, S. 40.

<sup>32</sup> Vgl. Hefner/Klimmt/Vorderer 2007, S. 41.

<sup>33</sup> Vgl. Fritz 2013, S. 87.

<sup>34</sup> Butler 2007, S. 102.

<sup>35</sup> Vgl. Fischer 2013, S. 64.

<sup>36</sup> In diesem Spiel kommt es bei (fast) vollständigem Verlust des Lebens zu einer Ohnmacht und dem Verlust von Items sowie einem anschließenden Erwachen im Krankenhaus der Stadt. Damit handelt es sich nicht um

einen klassischen Moment des Avatartodes, erinnert aber in Inszenierung und Folgen für das Spielerlebnis stark daran.

<sup>37</sup> gamingmiri #02 2021, [00:19:53 – 00:19:55].

<sup>38</sup> gamingmiri #02 2021.

<sup>39</sup> Vgl. Jörissen 2008, S. 282-292.

<sup>40</sup> Vgl. Jörissen 2008, S. 287.

<sup>41</sup> Vgl. Jörissen 2008, S. 288.

<sup>42</sup> Vgl. Fencott 1999, zit. n. McMahan 2003, S. 76.

<sup>43</sup> Gronkh 2015, [00:16:55 – 00:17:02].

<sup>44</sup> gamingmiri #01 2021, [00:01:21 – 00:01:27].

<sup>45</sup> Hervorhebung der Personalpronomen zur Verdeutlichung der verbalisierten Differenzierung zwischen Avatar und Let's Player:in.

<sup>46</sup> Pandorya 2021, [00:34:41 – 00:35:10].

<sup>47</sup> Gronkh 2021, [00:10:48 – 00:11:25].

<sup>48</sup> Fischer 2013, S. 72.

<sup>49</sup> Vgl. Weidemann 2023.

<sup>50</sup> Sarazar #02 2013, [00:13:57 – 00:14:26].

<sup>51</sup> Vgl. Falconer et al. 2016.

<sup>52</sup> tyraphine 2013, [00:07:20 – 00:07:26].

<sup>53</sup> Vgl. Possler et al. 2022, S. 172-173.

<sup>54</sup> Possler et al. 2022, S. 172.

## LITERATUR

Altmann, T. (2018, Mai 4). *Empathie*. socialnet.

<https://www.socialnet.de/lexikon/Empathie#:~:text=Empathie%20als%20F%C3%A4higkeit%20verstanden%20bedeutet,je%20weniger%2C%20desto%20schlechter>

Beil, B. (2012). *Avatarbilder: Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. transcript.

Beil, B., & Rauscher, A. (2018). *Avatar*. In B. Beil, T. Hensel, & A. Rauscher (Hrsg.), *Game Studies* (S. 201-217). Springer VS.

Bilandzic, H., Schramm, H., & Matthes, J. (2015). *Medienrezeptionsforschung*. UVK Verlag.

Burgess, J., & Jones, Ch. (2020). "I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character": Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters. *Game Studies*, 20(1). <https://gamestudies.org/2001/articles/burgessjones>

Butler, M. (2007). *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*. Kadmos.

Falconer, C. J., Rovira, A., King, J. A., Gilbert, P., Antley, A., Fearon, P., Ralph, N., Slater, M., & Brewin, Ch. R. (2016). *Embodying self-compassion within virtual reality and its effects on patients with depression*. *BJPsych Open*, 2(1), 74-80. <https://doi.org/10.1192/bjpo.bp.115.002147>

Fischer, J. (2013). *Harry Potter und der Muskelkater: Ein Selbstversuch aus verschiedenen Richtungen über das Verhältnis zwischen Körper, Controller und Spielfigur*. In R. T. Inderst & P. Just (Hrsg.), *Build 'em Up – Shoot 'em Down: Körperlichkeit in digitalen Spielen* (S. 64-75). vwh.

- Fritz, J. (2013). *Mein virtueller Körper und ich: Zum „corpus virtualis“ in digitalen Spielen*. In R. T. Inderst & P. Just (Hrsg.), *Build 'em Up – Shoot 'em Down: Körperlichkeit in digitalen Spielen* (S. 76-120). vwh.
- Hartmann, T. (2017). *Parasoziale Interaktion und Beziehungen* (2. Auflage). Nomos.
- Hefner, D., Klimmt, Ch., & Vorderer, P. (2007). *Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment*. *Entertainment Computing – ICEC 2007*, 39-48. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1_6)
- Jörissen, B. (2008). *The Body is the Message: Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure*. *Paragana*, 17(1), 277-295. <https://doi.org/10.1524/para.2008.0016>
- Leggewie, C., & Bieber, Ch. (2004). *Interaktivität – Soziale Emergenzen im Cyberspace?* In Ch. Bieber & C. Leggewie (Hrsg.), *Interaktivität: Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff* (S. 7-14). Campus Verlag.
- McMahan, A. (2003). *Immersion, Engagement, and Presence: A method for analyzing 3-D video games*. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader* (S. 67-86). Routledge.
- Possler, D., Carnol, N. N., Klimmt, C., Weber-Hoffmann, I., & Raney, A. A. (2022). *A Matter of Closeness: Player-Avatar Relationships as Degree of Including Avatars in the Self*. In B. Göbl, E. van der Spek, J. Baalsrud Hauge, & R. McCall (Hrsg.), *Entertainment Computing – ICEC 2022* (S. 171-182). Springer.
- Schröter, F. (2018). *Figur*. In B. Beil, T. Hensel, & A. Rauscher (Hrsg.), *Game Studies* (S. 109-128). Springer VS.
- Venus, J. (2017). *Stilisierte Rezeption: Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos*. In J. Ackermann (Hrsg.), *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns* (S. 19-29). Springer VS.
- Weidemann, R. (2023). *Playing (Game-)Identities: Identitätsprozesse in der Beziehung zwischen Let's Player, Avatar und Community*. Tectum Verlag.

## LUDOGRAFIE

- ConcernedApe, ConcernedApe/ Chucklefish. (2016). *Stardew Valley* [Video game] (plattformübergreifend).
- Deck Nine Games, Square Enix. (2021). *Life is Strange: True Colors* [Video game] (plattformübergreifend).
- Dontnod Entertainment, Square Enix. (2015). *Life is Strange* [Video game] (plattformübergreifend).
- Lucasfilm Games, Lucasfilm Games. (1997). *The Curse of Monkey Island* [Video game] (PC).

NDcube, Nintendo. (2018). *Super Mario Party* [Video game] (Nintendo Switch).

Naughty Dog, Sony Computer Entertainment. (2013). *The Last of Us* [Video game] (PS Series).

Supermassive Games, Sony Computer Entertainment. (2015). *Until Dawn* [Video game] (PS4).

## REFERENZEN

gamingmiri #01 (2021). *Let's Play Stardew Valley [1.5] #53 – Erschöpfter Hans [deutsch]*, [Let's Play]. [https://youtu.be/k\\_0QwfuZANQ?si=sqoak\\_08teuW6Fzk](https://youtu.be/k_0QwfuZANQ?si=sqoak_08teuW6Fzk)

gamingmiri #02 (2021). *Let's Play Stardew Valley [1.5] #101 – Hans, der Loser [deutsch]*, [Let's Play]. [https://youtu.be/Cfspje4dLSg?si=J\\_D96vF8SMaIn\\_n](https://youtu.be/Cfspje4dLSg?si=J_D96vF8SMaIn_n)

Gronkh (2011). *Let's Play Monkey Island 3 #026 [Deutsch] [HD] - Herr Griswald Meistersuppe*, [Let's Play]. <https://youtu.be/9v6ewFkR9Zk?si=AahsDiqOYGx0FJi3>

Gronkh (2015). *LIFE IS STRANGE [S02E03] - Another Day in Arcadia Bay ★ Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. <https://youtu.be/oKo-lV3B9l0?si=Y1wGEDJx7QxsWYR>

Gronkh (2021). *LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS 03: Sie würden mich nicht mögen, wenn ich wütend bin!*, [Let's Play]. [https://youtu.be/Sj\\_atnQrAgg?si=rhX9dakvuLyWoZ-K](https://youtu.be/Sj_atnQrAgg?si=rhX9dakvuLyWoZ-K)

Kapuzenwurm (2015). *EIN STURM ZIEHT AUF!! - Life is Strange: Episode 1 FULL (KOMPLETT DEUTSCH!!)*, [Let's Play]. <https://youtu.be/ruXrSdkoVkJQ?si=h0tCjDFxDT5MfTGO>

Pandorya (2021). *W U T ☹️ LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS #02 • Let's Play*, [Let's Play]. [https://youtu.be/q8HqqJkUXqE?si=pbiYX54\\_yS8SE0TN](https://youtu.be/q8HqqJkUXqE?si=pbiYX54_yS8SE0TN)

Sarazar #01 (2013). *THE LAST OF US #044 - Aus Freund wird Feind [HD+] | Let's Play The Last of Us*, [Let's Play]. <https://youtu.be/RrxwxrwlSew?si=Ze23JJqRnpSq2NIz>

Sarazar #02 (2013). *THE LAST OF US #045 - Die schwerste aller Entscheidungen [ENDE] [HD+] | Let's Play The Last of Us*, [Let's Play]. <https://youtu.be/r1c36A4mqIq?si=90Q5YfslzkdHoQUv>

tyraphine (2013). *The Last of Us #64 Eine schreckliche Wahrheit [PS3] - The Last of Us Let's Play*, [Let's Play]. <https://youtu.be/DRY5jRWNx9Q?si=uMsEvzekkU8UOCxD>

# PERSPEKTIVE UND IDENTITÄT IN VIDEOSPIELEN

## Empathie als Herausforderung

Sarah Marie Wegmann

### ABSTRACT

*Empathie und Identität gewinnen in modernen Videospiele zunehmend an Relevanz. Dem spielbaren Charakter (Avatar) und der Player-Avatar-Beziehung kommen in diesem Zusammenhang eine zentrale Rolle zu. Daher können sich Perspektivwechsel innerhalb eines Spiels oder über Spiele eines Franchise-Unternehmens hinweg maßgeblich auf das Verhältnis der Spieler:innen zum Spiel und ihr Empathieempfinden auswirken. Es werden diverse Spiele betrachtet, in welchen Perspektivwechsel vorkommen, insbesondere das The Last of Us Franchise. Dieses hat von der Gaming-Community auffallend polarisierende Reaktionen im Kontext der Player-Avatar-Beziehung erfahren. Um derartige Reaktionen anhand der Gestaltung der Perspektivwechsel und die emotionale Überwindung, die mit ihnen verbunden sein kann, erklären zu können, werden unterschiedliche Arten von Perspektivwechseln untersucht und kategorisiert. Anhand der Kategorien Verbundenheit, Fremdheit und Feindschaft, die sich auf das Verhältnis der Avatare zueinander beziehen, wird aufgezeigt, inwiefern die raumzeitliche Bindung und der subjektive Zugang zu den einzelnen Avataren (nach Smith, 2022) die jeweilige Bindung an diese wie auch das Spielerlebnis wesentlich bestimmen. Obwohl bestimmte Perspektivwechsel eine negative Wirkung bei Spielenden hervorrufen können, bergen sie ein großes Potenzial als Game-Design-Tool und können auch gezielt im Sinne der Need Frustration (nach Kosa & Uysal, 2020) eingesetzt werden, beispielsweise um moralische Kompetenzen zu fördern. Zuletzt werden die aktuelle kulturelle Bedeutung von Videospiele sowie das Thema Gamepathy und Perspektivwechsel im praxisnahen Designkontext reflektiert.*

### KEYWORDS

*Identifikation und Empathie, Perspektivwechsel, Levels of Engagement, Avatar, Player-Avatar-Beziehung*

### AUTORIN



**Sarah Wegmann** studiert Gamedesign an der IU Internationalen Hochschule. Neben ihrem Studium arbeitet sie als Technical Artist bei der Puppeteers GmbH in Dortmund, einer Agentur für digitale Kommunikation, wo sie bei der Produktion interaktiver und gamifizierter Medien mitwirkt.

# Einleitung

Unter Empathie verstehen wir häufig, bei einem anderen Menschen vermutete Emotionen nachempfinden zu können – in Spielen also die der Charaktere, insbesondere der Protagonist:innen. Im stärkeren Sinn können wir Empathie aber auch als Identifikation mit den Handlungen und Ansichten einer Person verstehen, nämlich, wenn wir selbst das Gefühl haben, in ihrer Position zu sein. Dieser Zustand wird durch Immersion in Spielen häufig erreicht, denn Empathie und Identifikation sind eng miteinander verwoben. Spiele-Franchises wie *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013; 2020), *Life is Strange* (Dontnod Entertainment; Deck Nine, seit 2015) oder *Red Dead Redemption* (Rockstar, seit 2010) und ihre Reviews haben in den letzten Jahren auf ein wichtiges Thema aufmerksam gemacht: Perspektivwechsel in Spielen können für viele Spielende eine große Herausforderung darstellen. Selbst wenn neue spielbare Charaktere ähnlich fühlen, Gleiches erlebt haben oder ähnlich reagieren als bereits vertraute Charaktere, funktioniert die Identifikation mit ihnen nach einem Perspektivwechsel bei einem großen Teil der Spielenden häufig dennoch nicht. In dieser Arbeit werden drei Arten der Perspektivwechsel herausgestellt und die Frage untersucht, warum Perspektivwechseln oft mit solcher Abneigung begegnet wird. Dies knüpft an die weitere Frage an, ob wir als Gesellschaft überhaupt schon bereit für die narrativen Möglichkeiten sind, die Videospiele uns eröffnen. Denn es scheint so, dass viele Menschen Spiele noch hauptsächlich für hedonistischen Zeitvertreib oder Zeitverschwendung halten und ihr weiterführendes kulturelles und narratives Potenzial verkennen (Markey, Ferguson & Hopkins, 2020; Duggan, 2015; Oliver et al., 2015; Possler, Daneels & Bowman, 2023). Ein Potenzial, das uns zeigt, dass Empathie auch eine Herausforderung für uns als Spielende sein kann, wenn von uns gefordert wird, einen realen Verlust liebgewonnener Charakter zu akzeptieren oder gar mit solchen zu sympathisieren, die für diesen Verlust oder ein anderes Leid verantwortlich sind. Ein narratives Potenzial, das uns mit ganz realen Themen wie Verlust, Trauma und Angst konfrontiert, uns aber auch die Kompetenz abverlangt, auf psychologischer Ebene unser eigenes Denken, Handeln und Fühlen reflektieren und hinterfragen zu müssen, so sehr es uns intuitiv widerstrebt.

## Identifikation und Empathie

### **BEGRIFFSDEFINITION**

Die Begriffe Identifikation und Empathie werden oft ungenau, teilweise auch synonym verwendet. Dennoch ist eine Differenzierung wichtig, wenn wir die Begrifflichkeiten in Bezug auf Videospiele und spielbare Charaktere beziehungsweise Avatare betrachten. Identifikation und Empathie können beispielsweise in einem weiteren Sinne als ein „Mitleiden oder Mitfühlen mit einer Figur“ verstanden werden (Neitzel, 2012, S. 36). Im stärkeren Sinne kann eine totale Identifikation mit einem spielbaren Avatar auch insofern verstanden werden, dass dieser als Erweiterung oder Repräsentation der Spielenden selbst fungiert, sozusagen als „Avatar as Me“ (Banks & Bowman, 2021, S. 3). Dabei ist diese Idee einer vollständigen Identifikation mit einer Figur nach Muriel und Crawford (2018) allerdings ein weitverbreitetes Fehlverständnis, welches auf die Komplexität der Player-Avatar-Beziehung zurückzuführen ist (S. 135). Statt einer Verschmelzung mit der Gefühlswelt des Avatars kann stattdessen von einer Assimilation des internen Situationserlebens gesprochen

werden (Carroll, 1990). Dies entspricht Banks und Bowmans (2021) Ansatz des „Avatar as Symbiote“, bei welchem Spieler:innen trotz ihrer emotionalen Verflechtung mit einem Avatar diesen dennoch als soziales Anderes konstruieren (S. 3). Identifikation basierend auf einer affektiven Verbindung zum Avatar kann dann auch als Türöffner für Empathie angesehen werden (Carroll, 1990, S. 131; De Waal, 2009). Deutlich wird vor allem, dass Identifikation und Empathie interdependente Konzepte sind (Muriel & Crawford, 2018). Sie sind nicht eindeutig messbar, vielmehr aber kategorisierbar. Grundsätzlich kann in Bezug auf die beiden Begriffe von einer Form der graduellen emotionalen Involvierung ausgegangen werden, welche das Erfassen und Verstehen eines spielbaren Avatars als andere Entität nicht unterminiert oder ausschließt. Shaw (2014) fasst dies mit folgender Aussage treffend zusammen:

*Identification, then, is not about a static, linear, measurable connection to a character.*

*Rather, it is about seeing ourselves reflected in the world and relating to images of others.*

– A. Shaw (S.70-71)

## **LEVELS OF ENGAGEMENT NACH SMITH**

Murray Smith (2022) spricht im Sinne einer solchen graduellen emotionalen Involvierung im Zusammenhang mit Identifikation von *Levels of Engagement*, die er wiederum in die Konzepte Recognition, Alignment und Allegiance unterteilt. Er versucht hiermit, eine systematische Erklärung für die emotionale Reaktion auf und Bindung an fiktionale Charaktere aufzubereiten, die, wenngleich er sich hauptsächlich auf die Filmkunst bezieht, ebenso auf Videospiele anwendbar ist (S. 73). So beginnt die Identifikation mit einem Charakter zunächst mit der Recognition, also einer perceptuellen Konstruktion dieses Charakters. Dies bedeutet, dass er – beispielsweise durch sein Erscheinungsbild – als separates Individuum, als humaner Agent wahrgenommen und erfasst wird (S. 82). Weiters beschreibt das Konzept des Alignment, inwieweit Zuschauende oder Spielende Zugang zu Handlungen, Gedanken und Gefühlswelt des Charakters erhalten. Es besteht zum einen aus der raumzeitlichen Bindung (*spatio-temporal-attachment*), d.h., die Art und Weise, wie die Narration die Bindung des Publikums leitet, indem sie sich nur einem bestimmten oder aber auch unterschiedlichen Charakteren gleichzeitig widmet. Zum anderen besteht es aus dem subjektiven Zugang (*subjective access*). Dieser meint den eigentlichen, variierenden Grad des Zugangs zu dem internen Erleben eines Charakters oder mehrerer Charaktere (S. 82-83). Auf Basis der erhaltenen Informationen und dieses Zugangs können die Rezipierenden die Charaktere auf dem Level der Allegiance dann kontextuell moralisch bewerten, mit ihnen sympathisieren oder sie ablehnen. Smith betont an dieser Stelle jedoch, dass eine emotionale Reaktion auf einen Charakter nicht mit einer Replikation seines Gefühlserlebens gleichzusetzen ist. Dieses Erleben bezeichnet Smith daher als azentral, da die emotionale Reaktion auf einen Charakter vielmehr als sympathisierend statt empathisch zu werten sei (S. 83-85). Auch dieser Ansatz steht also der Idee einer totalen Identifikation mit einem Charakter und dadurch dem Verlust des Selbst entgegen.

## **DIE ROLLE DER AVATARE**

Ob nun in Filmen oder Videospiele, tatsächlich kommt den Charakteren eine weitaus zentralere Rolle zu als lediglich eine banale, variant ausgeprägte Bindung zu ihnen. Der Charakter wirkt als Linse, durch welche die Wahrnehmung einer fiktiven, virtuellen Welt überhaupt erst ermöglicht wird und stattfindet (Smith, 2022, S. 83). Grundsätzlich ist die Narration, in die ein Charakter eingebettet ist, maßgeblich für die Identifikations- und Empathieentwicklung (Hefner et al., 2007). So verstärken narrativ-basierte Spiele, die einen komplexen Handlungsstrang verfolgen, nicht nur die Identifikation mit Charakteren, sondern in der Konsequenz auch das generelle Spielerlebnis an sich (Schneider et al., 2004). Dass ein Charakter für Spielende als Linse fungiert, bedeutet aber gleichermaßen, dass eine systematische Restriktion der Informationen vorliegt, da der Charakter als Linse nur gefilterte und subjektive Informationen an die Rezipierenden weiterträgt (Smith, 2022, S. 83). So sehen diese zwar alles, was der Charakter sieht, gleichzeitig bleibt ihnen aber auch alles verborgen, was dem Charakter selbst ebenfalls nicht zugänglich ist. Hierdurch kann es durchaus zu einem manipulierten Zugehörigkeitsgefühl oder einer nicht unvoreingenommenen Beziehung zum Charakter kommen. Eine derartige Fokalisierung auf das (Gefühls-)Erleben eines bestimmten Charakters kann jedoch durch Perspektivwechsel aufgebrochen werden.

## Perspektivwechsel in Videospiele

### **KATEGORIEN DES PERSPEKTIVWECHSELS**

Häufig verfolgt eine Geschichte nicht nur den Handlungsstrang einer, sondern gleich mehrerer Personen, deren Wege sich im Verlauf der Erzählung meist kreuzen. Videospiele unterscheiden sich dabei von anderen Medien wie zum Beispiel Büchern oder Filmen insofern, da Spieler:innen bei einem Perspektivwechsel nicht als Außenstehende grundsätzlich dieselbe passive Haltung bewahren, sondern aktiv in die neue Rolle schlüpfen und den neuen Charakter steuern und kontrollieren müssen. Dies kann sich auch in einem veränderten Spielgefühl zeigen, wenn Charaktere über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen oder beispielsweise ein anderes haptisches Feedback am Controller erzeugen. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Spiel *God of War: Ragnarök* (Santa Monica Studio, 2022). Das Spiel wechselt regelmäßig die Perspektive zwischen dem Jugendlichen Atreus und seinem Vater Kratos. Während Kratos mit schweren Waffen wie Klingen, Axt und Speer kämpft und intensive Vibrationen durch Haptik ein Gefühl der Schwere und Kraft erzeugen, kämpft Atreus überwiegend mit seinem Bogen, sein haptisches Feedback eher zurückhaltend, Agilität und Leichtigkeit vermittelnd. Derartige Perspektivwechsel können für Spielende unproblematisch sein, sie können ihnen aber auch eine gewisse emotionale Überwindung abverlangen. Zur Erklärung, woran sich dies misst, lassen sich drei Kategorien des Perspektivwechsels untersuchen: Verbundenheit, Fremdheit und Feindschaft. Verbundenheit findet sich beispielsweise in Spielefranchises wie *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013; 2020), *Life is Strange* (Dontnod Entertainment; Deck Nine, seit 2015) oder *Red Dead Redemption* (Rockstar, seit 2010). Hier wechselt die Perspektive vor allem zwischen Charakteren, die dem spielbaren Charakter bereits vertraut sind, die in einer Art wohlwollendem oder freundschaftlichem Verhältnis zu ihm stehen und zu denen die Spielenden daher bereits eine

positive Bindung aufbauen konnten. Es gibt jedoch auch Instanzen, in denen Spielende einen Charakter steuern müssen, der den Spielenden beziehungsweise dem spielbaren Charakter unbekannt ist – dies bezeichnet die Kategorie der Fremdheit. In *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001) müssen Spielende beispielsweise statt dem aus vorangehenden Spielen vertrauten Solid Snake einen fremden Charakter namens Raiden spielen. Auch das *Assassin's-Creed*-Franchise führt mit neuen Spielen häufig neue und unbekannte spielbare Charaktere ein. Manchmal müssen Spielende aber sogar in die Rolle antagonistischer Charaktere schlüpfen wie in *The Last of Us Part II*. Ist vorausgesetzt, dass bereits ein starkes emotionales Engagement mit dem bisher zu spielenden Charakter vorliegt, wächst die emotionale Überwindung bei einem Perspektivwechsel über diese drei Kategorien hinweg an, wie in der folgenden Abbildung veranschaulicht.

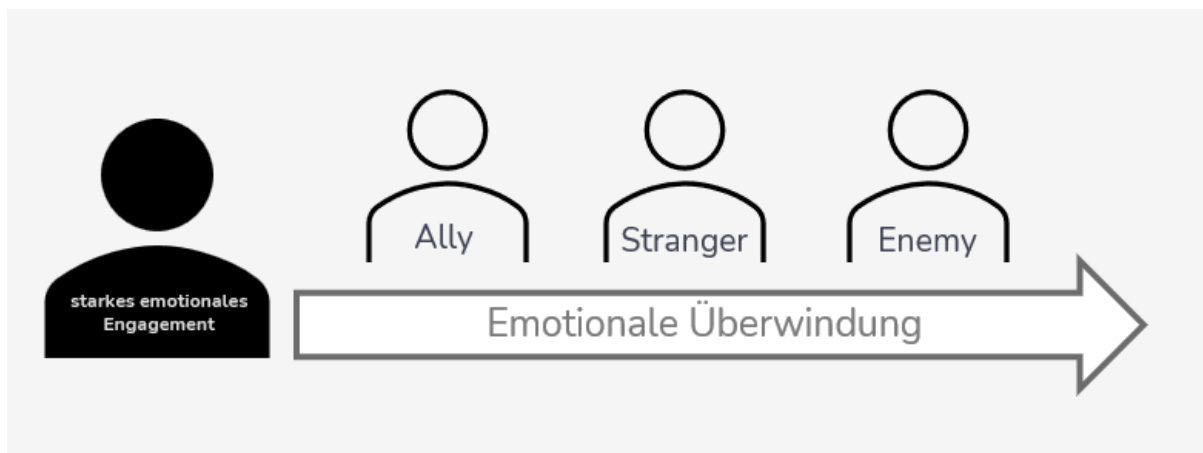


Abbildung 1: Kategorien der Perspektivwechsel

Darüber hinaus lassen sich verschiedene Ursachen für einen Perspektivwechsel herausstellen, die sich auf das emotionale Engagement der Spielenden auswirken und einen Perspektivwechsel erschweren können. Perspektivwechsel können beispielsweise schlichtweg der Abwechslung dienen, um ein dynamischeres Storytelling zu erzeugen, das aus mehreren narrativen Strängen besteht, die gegebenenfalls ineinanderlaufen (Beispiele: *Resident Evil* Franchise, *Detroit: Become Human*, *Heavy Rain*). Da Spielende wissen, dass sie den favorisierten, spielbaren Charakter bald wieder spielen dürfen, ist der Verlust des Charakters bei einem auf solche Art erzeugten Perspektivwechsel nur temporär und wird in der Regel vermutlich nicht als (besonders) negativ empfunden. Perspektivwechsel können sich aber auch ergeben, wenn das Entwicklungsteam die Entscheidung getroffen hat, eine Charakter-Story für abgeschlossen zu erklären und sie nicht mehr weiterführen zu wollen (Beispiel: *Life is Strange*). Auch narrative Zwänge können zu Perspektivwechseln führen, wie etwa der Tod des spielbaren Charakters (Beispiel: *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013), *Red Dead Redemption* (Rockstar, seit 2010)). In den beiden letzteren Fällen ist der Verlust des Charakters meist irreversibel und führt zu einer zusätzlichen emotionalen Aufladung des Spielerlebnisses. Hier betont ein Perspektivwechsel zu einem anderen Charakter den Verlust des eigentlichen Avatars, und ruft dadurch möglicherweise starken Widerwillen in den Spielenden hervor.

Wie sich bereits an den genannten Beispielen zeigt, kann bis zu einem gewissen Grad auch zwischen Spielefranchises und Standalone-Titeln unterschieden werden, denn Perspektivwechsel können

einerseits innerhalb eines einzigen Spiels stattfinden oder aber über mehrere Spiele innerhalb eines Franchise-Unternehmens hinweg. Franchises haben es hier meist schwerer, da gerade in Spielefranchises in der Regel bereits ein starkes emotionales Engagement zu den Charakteren besteht, die im ersten Spiel oder in ursprünglichen Titeln der Reihe eingeführt wurden. Häufig legen Spiele einen deutlichen Fokus auf das Abenteuer bestimmter Charaktere und erschweren dadurch zunächst eine Bindung an neue Charaktere in möglichen Sequels – hierfür sind die Franchises *The Last of Us*, *Red Dead Redemption* oder *Life is Strange* besonders anschauliche Beispiele, da Fans eines Spiels bei Fortsetzungen oft erwarten oder hoffen, dieselben Charaktere wieder spielen zu dürfen oder dass sie doch zumindest wieder eine zentrale Rolle im neuen Spiel einnehmen. Im Gegensatz dazu verteilen Spiele wie beispielsweise *Heavy Rain* und *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2010; 2018) den Fokus recht ausgeglichen auf verschiedene Charaktere. Da die Spiele nicht Teil einer Franchise und alle Charaktere in gleicher Weise unbekannt und fremd sind, verlangen die Perspektivwechsel den Spieler:innen üblicherweise keine besondere emotionale Überwindung ab (obwohl Spieler:innen bestimmte Charaktere natürlich intuitiv präferieren können). Betrachten wir an dieser Stelle erneut Smiths Levels of Engagement, so können wir auch schließen, dass die emotionale Überwindung zu einem Perspektivwechsel leichter fällt, je ausgeglichener die Verteilung der raumzeitlichen Bindung und des subjektiven Zugangs zu allen Charakteren in diesen Spielen gestaltet ist.

Zu fremden oder gar antagonistischen Charakteren wird häufig keine oder nur eine stark eingeschränkte raumzeitliche Bindung oder subjektiver Zugang gewährt. In manchen Fällen jedoch – wie beispielsweise in *The Last of Us Part II*, das im folgenden Kapitel näher untersucht werden soll – erhalten die Spielenden sehr wohl einen solchen Zugang zum Gefühlserleben des antagonistischen Charakters und verbringen reichlich Zeit mit ihm. In *The Last of Us Part II* ist dies allerdings erst ab etwa der zweiten Spielhälfte der Fall. Zu diesem Zeitpunkt haben Spielende bereits eine sehr negative Beziehung zu diesem Charakter aufgebaut. Es zeigt sich also, dass Perspektivwechsel zu fremden oder antagonistischen Charakteren nicht nur erschwert sein können, wenn keine raumzeitliche Bindung oder subjektiver Zugang zu ihnen gewährt wird, sondern auch, wenn diese zeitlich deplatziert sind.

Auch im *Mario*-Franchise können Spieler:innen in die Rolle des antagonistischen Bowser schlüpfen. Zu erwarten wäre, dass die emotionale Überwindung hierfür nun besonders groß sein muss. Am *Mario*-Franchise zeigt sich jedoch, wie maßgeblich die Narration und bestehende Player-Avatar-Bindung im Zusammenhang mit einem Perspektivwechsel sind. Dadurch, dass die Spiele dieser Franchise humoristisch gestaltet sind, der Spielspaß im Vordergrund steht und sie nur eine eher funktionale Story aufweisen, besteht kaum eine emotionale Bindung zu Mario, einem Charakter mit wenig charakterlicher Tiefe. Aus diesem Grund wird der Perspektivwechsel zu seinem Erzfeind Bowser (zum Beispiel im Spiel *Mario Kart 8*) auch nicht als emotional schwierig empfunden.

## Fallbeispiel: The Last of Us

## SPIELVORSTELLUNG

Die Kernproblematik der Identifikationsschwierigkeit bei Perspektivwechseln lässt sich besonders gut am *The Last of Us* Franchise (Naughty Dog, 2013; 2020) veranschaulichen. Nach der Veröffentlichung des zweiten Teils im Jahr 2020 wurde das Spiel von Seiten der Gaming-Community auffallend negativ rezensiert. Kritiker:innen beklagten unter anderem vermeintlich irreführendes Marketing oder politische Korrektheit hinsichtlich der Inklusion von LGBTQ+-Charakteren (Letizi & Norman, 2024). Die Kritik bezog sich jedoch überwiegend auf den neuen Charakter Abby, den Spielende über eine längere Spieldauer hinweg spielen müssen. Das Franchise zeigt, wie aktuell das Thema ist, weshalb die beiden Spiele dieser Reihe näher vorgestellt werden sollen.

*The Last of Us Part I* spielt in einem post-apokalyptischen Setting im Jahre 2033, zwanzig Jahre nach Ausbruch des Cordyceps-Virus, welcher Menschen zu zombieartigen Infizierten verwandelt hat. Am Tag des Ausbruchs hat Joel, der Protagonist der Geschichte, seine Tochter Sarah verloren und wird im Spiel als bitterer, in sich gekehrter Mann vorgestellt. Er trifft auf Ellie, ein vierzehnjähriges Mädchen, das immun gegen den Virus zu sein scheint. Kurz vor ihrem Tod bittet Joels Partnerin Tess, Ellie zu den Fireflies, einer Widerstandsgruppe, zu bringen, da durch ihre Immunität Hoffnung auf ein Heilmittel bestehen könnte. Joel kommt dieser Bitte und ihrem letzten Wunsch widerwillig nach. Das Spiel begleitet Joel und Ellie daraufhin auf ihrem gemeinsamen Weg zu den Fireflies. Sie verbringen viel Zeit miteinander und bauen nach anfänglichen Schwierigkeiten eine starke Bindung zueinander auf. Zwischenzeitlich ist Joel durch eine schwere Verletzung kurzzeitig ausgeschaltet und die Perspektive wechselt zu Ellie. Als sich gegen Ende des Spiels herausstellt, dass das Heilmittel nur hergestellt werden kann, wenn Ellie dafür ihr Leben lässt, beschließt Joel eigenständig, dies zu vereiteln und tötet zahlreiche Fireflies, um sie retten zu können.



Abbildung 2: Spielerperspektive: Joel. Eigener Screenshot aus *The Last of Us* (2013).



Abbildung 3: Spielerperspektive: Ellie. Eigener Screenshot aus *The Last of Us* (2013).

*The Last of Us Part II* spielt wenige Jahre nach den Ereignissen des ersten Spiels und führt einen neuen Charakter, Abby, ein. Sie ist die Tochter des behandelnden Firefly-Arztes, den Joel im ersten Teil des Spiels getötet hat. Nun strebt sie nach Rache an Joel. Spielende steuern sie bereits früh im zweiten Spiel, allerdings nur für eine kurze Zeitspanne. Innerhalb der ersten Spielstunden tötet sie Joel auf brutale Weise und vor Ellies Augen. Die Mordszene wird lang und sehr graphisch inszeniert. Zu diesem Zeitpunkt sind ihre Motive den Spielenden noch unklar. Es ergibt sich ein Rachekreislauf, als wiederum Ellie in ihrer Trauer beschließt, Abby zu verfolgen und zu töten. Nachdem Spielende über den Großteil der ersten Spielhälfte hinweg den vertrauten Charakter Ellie spielen, wechselt die Perspektive zunächst für eine ähnlich lange Spieldauer zu Abby, bevor sie in einer Art Epilog für einige weitere Spielstunden zurück zu Ellie wechselt.



Abbildung 4: Spielerperspektive: Ellie. Eigener Screenshot aus *The Last of Us Part II* (2020).



Abbildung 5: Spielerperspektive: Abby. Eigener Screenshot aus *The Last of Us Part II* (2020).

## IDENTIFIKATIONSPROBLEM IN DER FRANCHISE

Die Reaktionen der Gaming-Community auf die Veröffentlichung des Spiels *The Last of Us Part II* waren häufig irrational und emotionsgeladen und zeigten, dass die Differenzierung zwischen Spiel und Realität für manche Spieler:innen scheiterte (Letizi & Norman, 2024). Die Synchronsprecherin des Charakters Abby, Laura Bailey, aber auch der Produzent Neil Druckman, erhielten zahlreiche

Morddrohungen. Aussagen auf Social Media zeigten, dass Spielende teilweise die feste Erwartungshaltung hatten, die vertrauten Charaktere auch im Sequel spielen zu dürfen. Ihre bestehende Bindung an die Charaktere war für ihren Spielspaß dabei ausschlaggebend, und allein die Idee eines neuen spielbaren Charakters führte bei ihnen zu einer negativ geladenen Antizipation. Obwohl es nicht ausschließlich oder eigentlich um das *The Last of Us* Franchise geht, so ist das Franchise dennoch ein sehr geeignetes und aktuelles Beispiel, da Perspektivwechsel zu antagonistischen Charakteren bisher verhältnismäßig selten in Spielen anzutreffen sind – vor allem, wenn sie provokativ gestaltet sind und gezielt eine intensive, negative Reaktion bei Spielenden auszulösen suchen. Es fällt auf – wie auch die gemischten Bewertungen des Spiels zeigen – dass die Identifikation und Empathie mit Abby einem Teil der Gaming-Community gelungen ist, einem anderen Teil wiederum nicht. Warum ist das so? Obwohl die emotionale Überwindung bei einem Perspektivwechsel zu einem antagonistischen Charakter am schwierigsten sein sollte, erklärt sich dadurch nicht, warum die Reaktionen so unterschiedlich ausfielen. Zwar lassen sich negative Rezensionen sehr wohl auch auf eine fundierte Kritik an Story und Design des Spiels oder schlichtweg auf persönlichen Geschmack zurückführen – gleichzeitig wird das Spiel von einem beachtenswerten Teil der Spieler:innen für dieselben, kritisierten Aspekte aber hoch gelobt.

Diese starke Polarisierung lässt sich mit Hilfe von Smiths Levels of Engagement und einer Betrachtung der Gestaltung des Perspektivwechsels erklären. Durch den strukturellen Aufbau der Spiele wird die emotionale Involvierung sowie Allegiance durch die gemeinsame Zeit mit Joel und Ellie im ersten Spiel stark vorgeprägt. Dies entspricht der raumzeitlichen Bindung, wie Smith sie konzeptualisiert. Spielende werden die gesamte Spielzeit über an diese beiden Charaktere gebunden und lernen ihre Traumata, Verletzungen und Ängste kennen. Im Laufe des Spiels erleben sie sogar die persönliche Weiterentwicklung der Charaktere durch deren gegenseitige Bindung mit und bauen so ein stark emotional aufgeladenes und intimes Verhältnis zu ihnen auf. Selbstverständlich kann eine derartige emotionale Involvierung mit dem neuen und unbekanntem Charakter Abby zu Beginn des zweiten Spiels nicht bestehen; gleichzeitig ist jedoch auch der subjektive Zugang zu ihrem Handeln und Gefühlserleben anfänglich kaum vorhanden und bleibt im Gesamtverhältnis der Franchise auch weiterhin unausgewogen. Denn in *The Last of Us Part II* steuern Spielende zu Beginn hauptsächlich wieder Joel und Ellie. Dies schürt nur die Erwartungen, dass die beiden Charaktere gespielt werden dürfen, welche aus dem emotionalen Engagement mit ihnen im ersten Spiel entstehen. Diese Erwartungen werden dann auf negative Weise subvertiert, wenn Spieler:innen plötzlich Abby steuern müssen. Das Spielerlebnis wird bewusst enorm negativ gestaltet, da Spieler:innen zu diesem Zeitpunkt mit fünf zentralen Tatsachen konfrontiert sind: 1) Spieler:innen kennen Abby nicht. 2) Abby hat Joel aus unbekanntem Gründen brutal gefoltert und getötet. 3) Ellie musste dies mit ansehen und ist von diesem Erlebnis schwer traumatisiert. 4) Joel ist tot und sein Verlust ist irreversibel. 5) Spieler:innen sollen Abby spielen, ihre Antipathie überwinden und Empathie aufbauen.

Aus den beschriebenen Gründen jedoch ist die Identifikations- und Empathieentwicklung für Abby durch das Design stark negativ vorbelastet. Zudem konfrontiert das zweite Spiel Spieler:innen mit real herausfordernden Themen wie Trauer und Verlust. Spielbare Flashbacks zu Ellies und Joels Vergangenheit spiegeln nicht nur Ellies Erinnerungen in ihrer Trauerphase wider, sondern zeigen Spielenden auch, was sie sich von dem Spiel wohl gerne gewünscht hätten, aber nicht bekommen

haben. Diese Gefühle, sowie Ellies kontinuierlicher Rachedanke, werden über mehr als die Hälfte der Spieldauer hinweg stets weiter etabliert und dienen somit als Negativ-Verstärker der ohnehin schon negativen Empfindungen gegenüber dem neuen Charakter.

Wie auch die Bewertungen des Spiels zeigen, kann die emotionale Involvierung, die Spielende empfinden, auch weit über die Spieldauer hinaus fortbestehen, und so wirken Spiele auch außerhalb der eigentlichen Spielaktivität auf Spieler:innen ein. In Verbindung mit ernsteren Themen und einer starken, möglicherweise überwiegend von negativen Gefühlen begleiteten emotionalen Involvierung sollte dieser Umstand näher betrachtet werden.

## Empathie als gute Herausforderung

### **SPIELE UND KULTUR**

Videospiele wurden lange Zeit in verschiedener Hinsicht scharf kritisiert. So warf man ihnen nicht nur vor, dass Spieler:innen sich in ungesunder eskapistischer Weise in ihnen verlieren konnten oder starkes Suchtverhalten entwickelten, auch wurden sie lange Zeit damit assoziiert, grundsätzlich zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft beizutragen (Markey, Ferguson & Hopkins, 2020). Wenngleich sich bei manchen Spielenden zwar auch problematisches Spielverhalten (zum Beispiel Spielsucht) beobachten lässt, so bewegt sich die Forschung mittlerweile jedoch dahingehend, dass derartige problematisches Spielverhalten eher symptomatisch als kausal auftritt und sich als Bewältigungsstrategie aus Schwierigkeiten in anderen Lebensbereichen ergibt. Man siehe hierzu beispielsweise die Forschungsarbeit von Toto und Limone (2022) oder aber auch von Iacovides und Mekler (2019), die sich damit befassen, welche positiven oder negativen Effekte das Spielen von Videospielen in schwierigen Lebensumständen auf Spielende haben kann. Grundsätzlich ist die Forschung in diesem Bereich aber sehr umfassend. Inzwischen werden Videospiele deutlich differenzierter und weniger einseitig bewertet. Obwohl Eskapismus als Flucht vor realen Problemen häufig negativ konnotiert ist, weisen diverse Studien mittlerweile darauf hin, dass eine derartige Ablenkung in Spielen auch positive psychologische Wirkungen erzielen kann (Li et al., 2015; Stenseng et al., 2021). Juul (2013) spricht auch davon, dass Spiele einen geschützten Raum darstellen, in welchem Scheitern und Versagen durch die Entkopplung von ernstzunehmenden Konsequenzen erlaubt und akzeptabel sind und der Fokus dadurch ohne wirklichen Leistungsdruck auf das Überwinden eigener Grenzen und Verbessern eigener Fähigkeiten gelegt werden kann. Generell unterliegen die positiven persönlichkeits- und kompetenzbildenden Eigenschaften von Videospielen reger Forschung. Muriel und Crawford (2018) befassen sich beispielsweise auch intensiver mit dem Genre der sogenannten *Empathy Games*, ihrer Wirkung auf Spieler:innen sowie deren Reaktion und Spielverhalten. Dennoch werden Videospiele von der breiten Masse weiterhin noch überwiegend als Unterhaltungsmedium wahrgenommen, weshalb sie auch häufig noch als Zeitverschwendung aufgefasst werden. In den vergangenen Jahren haben sich Videospiele allerdings auf unterschiedlichste Bereiche ausgeweitet und werden neben Entertainment-Zwecken auch zur Weiterbildung (zum Beispiel in der Pädagogik oder im Arbeitssektor) oder zur Community-Bildung und -Stärkung eingesetzt. Serious Games und gamifizierte Inhalte setzen Lerninhalte und Informationsvermittlung in den Kontext eines Spiels

und versuchen durch aktive Einbindung der Spieler:innen das passive Konsumieren von Informationen abzulösen, um nicht nur einen spaßigeren, sondern vor allen Dingen auch effizienteren und längerfristigen Wissens- und Kompetenzerwerb zu erzielen. In der Studie von Klimczyk (2023) wurde zudem herausgestellt, dass die zunehmende Auseinandersetzung mit relevanten Themen wie Empathie, Trauer oder psychischen Erkrankungen in Videospielen therapeutisch wirken und die persönliche Weiterentwicklung fördern kann, da diese, wie erwähnt, auch über die Spieldauer hinaus intensiv auf das psychische Wohlbefinden der Spielenden einwirken. Außerdem nähert sich das Konzept der Need Frustration der Frage an, inwiefern emotionale Herausforderungen in einem Spiel zu einem verbesserten und reicheren Spielerlebnis führen können.

## **NEED FRUSTRATION**

In der Motivationspsychologie ist die Selbstbestimmungstheorie nach Ryan und Deci (2000) ein etabliertes, prominentes Konzept. Es werden drei zentrale, menschliche Grundbedürfnisse beschrieben: Autonomie, Kompetenz und soziale Eingebundenheit. Das psychische Wohlbefinden eines Menschen hängt dabei von der Erfüllung dieser Grundbedürfnisse ab. In Kontrast dazu steht das Konzept der Need Frustration. Need Frustration meint dabei nicht lediglich das Ausbleiben der Bedürfnisbefriedigung, sondern beschreibt die explizite Enttäuschung beziehungsweise Frustrierung dieser Bedürfnisse. So wird das Grundbedürfnis nach Autonomie beispielsweise durch ein Gefühl des Kontrolliert-Werdens frustriert, Kompetenz durch Versagensgefühle und Selbstzweifel, und das Bedürfnis nach sozialer Eingebundenheit durch ein Gefühl der Isolation und Ausgeschlossenheit (Kosa & Uysal, 2022, S. 2415). Ähnlich wie Juul (2013) sich damit auseinandersetzt, weshalb Herausforderungen und häufiges Scheitern in Spielen ein besonderer Motivator sein können, weiterzuspielen, beschäftigen sich Kosa und Uysal in ihrer Studie mit den Auswirkungen von Need Frustration auf das Spielerlebnis. So weisen sie einerseits auf eine größere Spielfreude und -motivation sowie eine positivere Nachwirkung des Spielerlebnisses hin, sofern die Grundbedürfnisse befriedigt wurden, entsprechend konnte Need Frustration auf der anderen Seite aber auch in – wenn auch etwas schwächeren - Zusammenhang mit einer insgesamt negativeren Spielzufriedenheit gesetzt werden. Dies erscheint schlüssig, wenn man betrachtet, dass die Erfüllung der Grundbedürfnisse – beispielsweise des Kompetenzerlebens – die intrinsische Motivation steigert und erheblich zum Flow-Erlebnis beiträgt (Jin, 2012, S. 170; Csikszentmihalyi, 1997). Ebenso kann Need Frustration dieses Erleben daher unterbrechen und ein Ungleichgewicht zwischen Herausforderung und Handlungsmacht erzeugen, da Letztere stark eingeschränkt oder gar vollständig unterbunden wird. Need Frustration kann neben der Narration auch durch bestimmte Spielmechaniken erzeugt werden (Bopp, Opwis & Mekler, 2018). Sind gewisse narrative oder spielmechanische Herausforderungen nicht mehr durch die (emotionale, kognitive oder motorische) Leistung der Spieler:innen bewältigbar, kann diese Ohnmacht ein Gefühl der mangelnden Fairness und schlichtweg der Frustration erzeugen und dazu führen, dass Spieler:innen ein Spiel ablehnen und aufhören zu spielen.

Wie beispielhaft in *The Last of Us Part II* zielt das Design mancher Spiele dennoch auf eine solche Need Frustration ab und generiert beispielsweise Rachegefühle, um ein größeres Engagement und

dadurch eine erhöhte Spielzufriedenheit zu erreichen (Grayson, 2017). Häufig verfolgt diese Need Frustration das Ziel, eine positive Persönlichkeitsveränderung bei Spieler:innen anzustoßen, wie etwa durch die Änderung ihrer Überzeugungen und Meinungen. In diesem Zusammenhang sprechen Bopp, Opwis und Mekler (2018) davon, dass manche Spieler:innen sich derartigen emotionalen Herausforderungen in Ergänzung zu den klassischen motorischen und kognitiven Herausforderungen in Videospiele gerne und bereitwillig stellen. Richtig erkannt haben sie an dieser Stelle, dass dies jedoch nicht auf *alle* Spieler:innen zutrifft. Gerade in Zusammenhang mit Spielen, in denen ein Perspektivwechsel vorhanden ist oder die eine komplexe Narration verfolgen, wird deshalb dafür plädiert, Need Frustration zu untersuchen und zu quantifizieren (Kosa & Uysal, 2022, S. 2416).

Kosa und Uysal (2022) sprechen in Hinblick auf Need Frustration auch von „un-fun factors“ in Spielen, die noch nicht allzu lang Forschungsgegenstand sind (S. 2422). Tatsächlich können auch diese maßgeblich zum Spielspaß beitragen, etwa weil sie durch bewusst verursachtes Unbehagen eben genau durch dieses auch zu einem insgesamt reicheren und bedeutungsvolleren Spielerlebnis und einer reflektierten Spielerfahrung führen können (Brown et al. 2015; Gowler & Iacovides 2019; Jørgensen 2016). Die Faktoren, die bestimmen, ob individuelle Spieler:innen Need Frustration nun als positiv oder negativ erleben, sind vermutlich sehr vielfältig und komplex. Weiterführende Forschung in diesem Bereich könnte sinnvoll sein, um diese Diskrepanzen zu erklären und in der Spieleentwicklung berücksichtigen zu können.

## **SOLLTEN SPIELE UNS HERAUSFORDERN?**

Das Verständnis darüber, dass Videospiele ein derartig vielfältiges Medium sind und unsere Gesellschaft ähnlich wie zuvor die Fotografie, Kinematografie oder Bücher durch ihr neuartiges Potenzial prägen, muss sich soziokulturell zunächst erst noch etablieren. Koster (2014) vertritt die Ansicht, dass Spiele uns herausfordern sollten, auch wenn uns dies nicht unbedingt gefällt:

*To achieve the potential of the medium, we´re going to have to push at some boundaries and on some buttons that may make people rather uncomfortable. We´ll assert that games are not only entertainment, and we will probably produce some work that may shock, or offend, or present themes that challenge deeply cherished beliefs.*

– R. Koster (S.216)

Können Spiele dazu beitragen zu verstehen, warum wir denken wie wir denken und fühlen wie wir fühlen? Kann Empathie nicht als erlernbare oder veränderbare Kompetenz verstanden werden? Das Kunstmedium Spiel hat tatsächlich das Potenzial, unsere Anpassungsfähigkeit und unser Selbstverständnis zu reformieren, aber Spiele kreieren bei Spieler:innen darüber hinaus auch autobiographische Erinnerungen und gestalten deren narrative Identität mit (Koster, 2014; Klimczyk, 2023). Doch die Frage bleibt bestehen, ob wir als Gesellschaft denn bereit für ihr narratives Potenzial sind und dafür, emotional herausgefordert und mit uns selbst konfrontiert zu werden.

Leicht ist diese Frage nicht zu beantworten, aber es ließe sich argumentieren, dass wir nicht von einer Herausforderung sprechen müssten, wenn wir bereits vollständig bereit dazu wären. Daher

sollten Spiele ihre Spieler:innen gelegentlich sehr wohl nicht nur auf motorischer, sondern auch auf emotionaler Ebene herausfordern, um persönlichkeitsbildendes Wachstum und emotionale sowie zwischenmenschliche Kompetenzen zu fördern. Dass alle Spieler:innen mit derartigen Inhalten individuell umgehen, anders empfinden oder reagieren und nicht jedes Individuum mit jedem Inhalt resonieren kann, sollte selbstverständlich sein. 2021 spielten bereits 3,24 Milliarden Menschen weltweit Videospiele, gamifizierte Medien noch nicht einmal eingeschlossen und Tendenz steigend (Statista, 2021). Die Existenz der Spiele und ihr Einfluss auf Menschen lässt sich weder leugnen noch unterbinden. In einer Wechselwirkung werden Spiele und Gesellschaft sich weiterhin gegenseitig beeinflussen und miteinander heranwachsen, wie dies auch bereits bei anderen Medien der Fall war und ist. Ein verantwortungsvoller und zukunftsgerichteter Umgang mit dem Medium erfordert eine intensivere Auseinandersetzung mit und Neubetrachtung von Spielen, die nicht unterschätzt oder vernachlässigt werden sollte. Gleichzeitig bedeutet dies nicht, dass Spiele zu Unterhaltungs- oder Eskapismus-Zwecken nicht auch weiterhin ihre Berechtigung behalten. Mittlerweile ist allerdings klar, dass Spiele auch mehr können. Hier schließt sich die Verantwortung und Herausforderung an, mit denen Spieleforscher:innen und Gamedesigner:innen sich konfrontiert sehen. Denn diese müssen – abhängig vom zu produzierenden Spiel – alle Aspekte des Spiels stimmig zusammenführen, um ein Gesamterlebnis zu erschaffen, das den vielfältigen Anforderungen wie unter anderem an Spielspaß, Storytelling, Moral und Psychologie gerecht wird.

## Konsequenzen für das Gamedesign und weitere Forschung

### **PRAKTISCHE ANWENDUNG VON EMPATHIE IM GAMEDESIGN**

Gamedesign lässt sich als Handwerk betrachten, das verstanden und gemeistert werden muss (Zimprich, 2021, S. 99). Gamedesigner:innen stehen vor der schwierigen Herausforderung, alle Elemente konsistent und kohärent zusammenzusetzen. Sie sollten sich immer zunächst die Frage stellen, was das Ziel ihres Designs ist. Möchten sie ein Spiel zu Entertainmentzwecken designen und somit den Fokus auf Leichtigkeit und Spielspaß legen? Oder soll die (subtile oder prominente) Auseinandersetzung mit einem Thema in das Spielerlebnis eingebunden werden? Wenn ja, wie könnte die Balance zwischen Entertainment und Gedankenregung gestaltet sein? Soll das Spiel von der Auseinandersetzung mit einem Thema dominiert werden? Oder sollen die Inhalte unauffällig integriert werden und hauptsächlich für aufmerksame, interessierte Spieler:innen bemerk- und verstehbar sein? Bevor Designer:innen darüber nachdenken, wie sie ihre Spieler:innen zum Nachdenken anregen können, sollten sie auch ihre persönlichen Ansichten und Glaubenssätze hinterfragen, welche sie in das Design einfließen lassen. Da Spiele wie jedes Kunstwerk immer eine Note ihrer schaffenden Künstler:innen widerspiegeln, muss ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass sie möglicherweise gewollt oder ungewollt bestimmte Werte und Ansichten suggerieren. Tatsächlich wird an dieser Stelle die Schnittstelle zu den Sozialwissenschaften und der Psychologie sehr relevant, weshalb zukünftig auch eine verstärkte Zusammenarbeit zwischen Gamedesigner:innen und Fachexpert:innen aus diesen Fachbereichen erwartbar sein könnte. Sind die Intentionen klar, müssen die Hürden beim Umgang mit Empathie überwunden werden. Hier ist die Gestaltung der Player-Avatar-Beziehung und etwaiger Perspektivwechsel von zentraler Bedeutung. Es kann hilfreich sein, sich die Levels of Engagement nach Smith ins Gedächtnis zu rufen

und zu berücksichtigen, wie bestimmte Designentscheidungen sich auf das Spielerlebnis und die Beziehung zu den Avataren auswirken. Wie viel Zeit verbringen Spieler:innen mit einem Charakter (raumzeitliche Bindung), und wie viel Einblick erhalten sie in seine Gedankenwelt (subjektiver Zugang)? Wie stark weichen die Handlungen des Charakters möglicherweise von einer allgemeinen Norm ab? Sollten auch andere Charaktere in einem Perspektivwechsel eingeführt werden, in welcher Reihenfolge und unter welchen Umständen werden sie den Spielenden vorgestellt? Wie ist das Verhältnis der spielbaren Charaktere untereinander? Da der Bindungsprozess an Charaktere bei Spieler:innen in der Regel größtenteils implizit und unbewusst abläuft und subtile Elemente die Wirkung stark verändern können, müssen das Spiel und der Bindungsprozess intensiv getestet, beobachtet und iterativ verfeinert werden.

Zuletzt sollten Gamedesigner:innen sich aber ebenso der Grenzen von Videospiele bewusst sein, diese anerkennen und einen moralischen Umgang mit ernsthaften Themen sicherstellen. Dafür könnte es ratsam sein, Betroffene zu konsultieren und sie aktiv in den Gestaltungsprozess einzubinden, wie dies bereits Sabine Harrer in ihrem Spiel *Jocoi* getan hat. Um ihr Spiel über Schwangerschaftsverlust zu designen, lud sie mehrere betroffene Frauen zu ihrem Trauerspiel-Workshop ein und nutzte deren Anregungen und den entstehenden Feedback-Loop, um ein respektvolles und resonanzstiftendes Spiel zu designen, während ihre eigene Rolle im Designprozess eine eher zurückhaltende war (2018). Videospiele können reale, möglicherweise traumatische Erlebnisse nicht replizieren, doch sie können ein gewisses Bild von ihnen zeichnen und durch ihre Behandlung des Themas eine bewusstseins- und verständnisfördernde, gedankenregende oder gar trostspendende Wirkung erzielen, sofern dem Designprozess die nötige Achtsamkeit und Sorgfalt gewidmet wird. Leichtfertige und subjektive Entscheidungen sowie externer Produktionsdruck sollten bei derartigen Unterfangen unbedingt vermieden werden.

Videospiele bergen ein enormes Potenzial und können einen bedeutenden Beitrag in unserer Gesellschaft leisten. Es liegt in der Verantwortung der Gamedesigner:innen und Forscher:innen, dieses Potenzial zu verstehen und bestmöglich auszuschöpfen. An klassische kognitive und motorische Herausforderungen reihen sich immer mehr auch emotionale Herausforderungen an, mit denen Spieler:innen konfrontiert werden – Perspektivwechsel können eine derartige Herausforderung darstellen, indem sie Spieler:innen zwingen, sich in einen Charakter hineinzusetzen, zu dem sie keinen Bezug haben oder den sie ablehnen. Dadurch können sie Empathie und Identität einerseits fördern, andererseits aber auch erschweren. Aus diesem Grund resonieren diese Herausforderungen nicht mit allen Spieler:innen, können allerdings persönlichkeits- und kompetenzbildend wirken und verdienen daher, eingehender erforscht zu werden. Die Intentionen des Spieldesigns von *The Last of Us Part II* beschreibt der Produzent Druckman beispielsweise wie folgt:

*It's a game about empathy and forgiveness and getting past grief and seeing other people for the more complex human beings they are. – N. Druckman (2020)*

Im Rahmen des Vortrags für die Gamepathy-Konferenz 2023 hat die vorliegende Arbeit das Thema nur recht oberflächlich behandeln können, soll aber als Anregung für weitere Forschung in dem Bereich dienen. Weiterführende Forschungen könnten beispielsweise die Zusammenhänge

zwischen der Identifikation mit einem Avatar, Perspektivwechseln und Need Frustration genauer untersuchen oder sich der Frage widmen, welche Faktoren bestimmen, ob oder wann Need Frustration zu einem positiveren oder negativeren Spielerlebnis beiträgt. Auch können weitere qualitative Studien helfen, einen besseren Einblick in das Spielerlebnis und die inneren Prozesse der Spielenden zu erhalten, beispielsweise durch Interviews und Beobachtungen. Videospiele gewinnen immer mehr an Einfluss und Bedeutung in unserer Gesellschaft, und sie widmen sich mehr und mehr auch ernsten und schwierigen Themen. Eine zukunftsorientierte und wissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung mit ihrer Entwicklung und ihrer Wirkung auf Spieler:innen ist daher entscheidend für eine verantwortungsbewusste Gestaltung ihrer Position und Rolle in unserer Gesellschaft.

## LITERATUR

- Banks, J., & Bowman, N. D. (2021). Some assembly required: Player mental models of videogame avatars. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 701965. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.701965>
- Bopp, J. A., Opwis, K., & Mekler, E. D. (2018). "An odd kind of pleasure": Differentiating emotional challenge in digital games. In *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Paper No. 41, pp. 1-12). ACM. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173615>
- Brown, J., Gerling, K., Dickinson, P., & Kirman, B. (2015). Dead fun: Uncomfortable interactions in a virtual reality game for coffins. In *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (CHI PLAY '15) (pp. 475-480). ACM. <https://doi.org/10.1145/2793107.2810307>
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life* (Masterminds Series). Basic Books.
- De Waal, F. (2009). *The age of empathy: Nature's lessons for a kinder society*. McClelland & Stewart.
- Dornbush, J. (2020). The Last of Us Part 2: Neil Druckmann on the sequel's ambitious story. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/the-last-of-us-part-2-neil-druckmann-on-the-sequels-ambitious-story>
- Duggan, M. (2015). Gaming and gamers. *Pew Research Center: Internet and Technology*. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/>
- Gowler, C., & Iacovides, I. (2019). "Horror, guilt and shame" – Uncomfortable experiences in digital games. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (CHI PLAY '19) (pp. 325-337). ACM. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347179>

- Grayson, N. (2017). Frustration can improve video games, designer found. *Kotaku*.  
<https://kotaku.com/frustration-can-improve-video-games-designer-found-1793045192>
- Harrer, S. (2018). *Games and bereavement: How video games represent attachment, loss and grief*. transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839444153>
- Iacovides, I., & Mekler, E. D. (2019). The role of gaming during difficult life experiences. In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Paper No. 223, pp. 1-12). ACM. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300453>
- Iten, G. H., Steinemann, S. T., & Opwis, K. (2018). Choosing to help monsters: A mixed-method examination of meaningful choices in narrative-rich games and interactive narratives. In *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Paper No. 341, pp. 1-13). ACM. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173915>
- Jin, S. A. (2012). Toward integrative models of flow: Effects of performance, skill, challenge, playfulness, and presence on flow in video games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(2), 169-186. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.678516>
- Jørgensen, K. (2016). The positive discomfort of Spec Ops: The Line. *Game Studies*, 16(2).  
<https://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games* (Playful Thinking). The MIT Press.
- Klimczyk, P. (2023). What is the post-game depression? A narrative inquiry. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 17(2), Article 5.  
<https://doi.org/10.5817/CP2023-5>
- Kosa, M., & Uysal, A. (2022). Need frustration in online video games. *Behavior & Information Technology*, 41(11), 2415-2426. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1928753>
- Koster, R. (2014). *A theory of fun for game design*. O'Reilly.
- Letizi, R., & Norman, C. (2024). "You took that from me": Conspiracism and online harassment in the Alt-Fand of The Last of Us Part II. *Games and Culture*, 19(4), 513-534.
- Li, H., Liu, Y., Xu, X., Heikkilä, J., & van der Heijden, H. (2015). Modeling hedonic is continuance through the uses and gratifications theory: An empirical study in online games. *Computers in Human Behavior*, 48, 261-272.
- Markey, P. M., Ferguson, C. J., & Hopkins, L. I. (2020). Video game play: Myths and benefits. *American Journal of Play*, 13(1), 87-106.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.

- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In Gamescoop (Hrsg.), *Theorien des Computerspiels zur Einführung* (Kapitel 3). Junius.
- Oliver, M. B., Bowman, N. D., Woolley, J. K., Rogers, R., Sherrick, B. I., & Chung, M. Y. (2015). Video games as meaningful entertainment experiences. *Scholarship and Professional Work-Communication*, (Paper No. 145), 390-405. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000066>
- Possler, D., Daneels, R., & Bowman, N. D. (2023). Players just want to have fun? An exploratory survey on hedonic and eudaimonic game motives. *Games and Culture*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/15554120231182498>
- Prot, S., McDonald, K., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012). Video games: Good, bad, or other? *Pediatric Clinics of North America*, 59(3), 647-658. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2012.03.016>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Schneider, E. F., Lang, A., Shin, M., & Bradley, S. D. (2004). Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. *Human Communication Research*, 30(3), 361-375.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Smith, M. (2022). *Engaging characters: Fiction, emotion and the cinema*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198871071.001.0001>
- Statista. (2021). Number of video gamers worldwide in 2021, by region. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
- Stenseng, F., Falch-Madsen, J., & Hygen, B. W. (2021). Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming. *Psychology of Popular Media*, 10(3), 319-329.
- Toto, G. A., & Limone, P. (2022). Signs, mechanisms and consequences of videogame addictions: Educational strategies and rehabilitation. In *Workshop on Technology Enhanced Learning Environments for Blended Education*.
- Whitby, M. A., Deterding, C. S., & Iacovides, I. (2019). "One of the baddies all along": Moments that challenge a player's perspective. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY '19)* (pp. 339-350). ACM. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347192>
- Zimprich, T. (2021). *Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies*. John Wiley & Sons.

## **LUDOGRAFIE**

Capcom. (seit 1996). *Resident evil franchise* [Video game series].

Deck Nine Games. (2017). *Life is strange: Before the storm* [Video game].

Dontnod Entertainment, & Deck Nine Games. (seit 2015). *Life is strange franchise* [Video game series].

Konami Computer Entertainment Japan. (2001). *Metal gear solid 2: Sons of liberty* [Video game].

Nintendo. (2014). *Mario kart 8* [Video game].

Naughty Dog. (seit 2013). *The last of us franchise* [Video game series].

Quantic Dream. (2010). *Heavy rain* [Video game].

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become human* [Video game].

Rockstar. (seit 2010). *Red dead redemption franchise* [Video game series].

SCE Santa Monica Studio. (2022). *God of war: Ragnarök* [Video game].

Starbreeze Studios. (2013). *Brothers: A tale of two sons* [Video game].

Telltale Games. (2012). *The walking dead* [Video game].

# DIE EMPATHIE IM VIDEOSPIEL ALS MORALISCHES DILEMMA

Thomas Bremer

Tony Pravemann

## ABSTRACT

*Mit ihren zahlreichen technischen und audiovisuellen Möglichkeiten haben moderne Videospiele eine inhärente Tendenz, emotionale Momente zu schaffen. Als interaktive Medien verfügen sie über ein neues Potenzial, Spieler:innen in unterschiedliche Gefühlswelten einzubeziehen. Der Begriff Empathie wird in diesem Zusammenhang häufig verwendet. Empathie, definiert als die Fähigkeit, sich in die Gefühle anderer einzufühlen, ist ein komplexes Konzept, das sowohl positive als auch negative soziale Motive hervorrufen kann. In Videospielen kann dies auf verschiedenen Ebenen erzeugt werden, einschließlich der Erzählung, der Spielmechanik und der audiovisuellen Darstellung. In den ausgewählten Beispielen wird deutlich, dass sich Spielende in einem moralischen Dilemma befinden können, insbesondere wenn sie mit emotional schwierigen Situationen konfrontiert sind, die mit hohen Anreizen zum Weiterspielen verbunden sind. In diesen Situationen würde man nicht unbedingt von pro-sozialem Verhalten sprechen, aber Empathie und emotionale Reaktionen sind nicht ausgeschlossen.*

## KEYWORDS

*Psychology, Empathy, Social Behavior, Narration, Game Mechanics*

## AUTOREN



**Prof. Thomas Bremer** hat von 1989 bis 1995 freie Kunst an der HfBK Hamburg studiert und anschließend als Producer und Conceptual Designer in der Medien- und Entertainment-Industrie gearbeitet. Seit 2006 forscht er im Bereich Game Studies, Game Technologie und Game Design. Von 2003 bis 2010 war er Professor für Medienkonzeption und Mediengestaltung im internationalen Studiengang Medieninformatik der HTW Berlin. 2007 hat er das Kompetenzfeld für digitale Spiele an der HTW Berlin aufgebaut. Seit 2010 ist er Professor für Game Design und leitet den Studiengang Game Design. 2016 hat er zusammen mit Prof. Susanne Brandhorst das DE:HIVE - GameHub & Center für digital Entertainment der HTW Berlin gegründet. Seine Forschung befasst sich mit Regelwerken, Spielmechanismen und Spielsystemen unter Berücksichtigung von Cognitive Science und Psychologie.



**Tony Pravemann** hat von 2017 bis 2022 Japanologie (B.A und M.A.) an der Freien Universität Berlin studiert und war währenddessen als studentische Hilfskraft an der Graduiertenschule für Ostasienwissenschaften und am Lehrstuhl für Politik und Wirtschaft Japans angestellt. Von 2021 bis 2022 war er Stipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes. Seit 2022 studiert er Game Design an der HTW Berlin und ist dort seit 2023 als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl von Prof. Thomas Bremer tätig. Im Rahmen des Interreg-Projektes "BSG-Go! Scaling-up Baltic Sea Game support for a resilient game industry" forscht er zur Vernetzung der europäischen Game-Industrie.

# Der Empathiebegriff

Moderne Videospiele neigen mit ihren zahlreichen technischen und audiovisuellen Möglichkeiten von Natur aus dazu, emotionale Momente zu erzeugen. Als interaktive Medien besitzen sie ein neues Potenzial, Spielende in unterschiedlichste Gefühlswelten zu involvieren. Häufig taucht in diesem Zusammenhang der Begriff der Empathie auf. Im Folgenden soll aufgezeigt werden, auf welche Weise Empathie innerhalb eines Spiels konstruiert werden kann. Die Fähigkeit, sich in die Gefühlslage anderer hineinzuversetzen, ist ein Kernaspekt menschlicher Interaktion und wird zunehmend als Instrument zur Gestaltung fesselnder Spielerfahrungen gedeutet. In diesem Artikel wird daher das komplexe Zusammenspiel von Regelwerk, Narration und Darstellung im Kontext von Empathie erkundet und ihre positiven sowie negativen Seiten beleuchtet.

Der Begriff der Empathie ist im psychologischen Forschungskontext vergleichsweise neu und kann als Neologismus verstanden werden. Er geht zurück auf den Begriff der Einfühlung, welcher erstmalig bei Robert Vischer auftaucht (1873). Zur Verwendung des Begriffs im heutigen Sinne kam es 1909 durch Edward B. Titchener, der Theodor Lipps Begriff der Einfühlung im Englischen mit der Wortschöpfung "Empathy" übersetzt hat (1909). Lipps prägte bereits 1902 den Begriff der "Einfühlung" als einen intrapsychischen Prozess, der es einem ermöglicht, sich in die Emotionen anderer hineinzuversetzen (1907). Titchener betonte in seinen Vorlesungen zur experimentellen Psychologie die Bedeutung des "Fühlens als" und des "Fühlens für" eine andere Person ("feeling as" the other person - "feeling for" and care for that person) (1909).

Empathie hat sich zu einem weit gefassten Begriff entwickelt, der sich nicht nur auf emotionale Reaktionen, sondern auch auf kognitive Erfahrungen des Individuums in Bezug auf Beobachtungen bezieht. In diesem Kontext ist emotionale Empathie die Fähigkeit, affektive Reaktionen auf die Erfahrungen anderer zu teilen, und kann Prozesse wie emotionale Wahrnehmung und Mitempfinden von Schmerz umfassen. Im Gegensatz dazu bezeichnet kognitive Empathie die Fähigkeit, sich in die Perspektive eines anderen hineinzuversetzen und kann das Verstehen der affektiven und kognitiven mentalen Zustände des Anderen beinhalten (Shamay-Tsoory, 2011).

Das Verhalten sowie die Gefühle, denen Empathie zugeschrieben wird und in Zusammenhang mit kindlichen Reifeprozessen stehen, stellt Bischof-Köhler heraus (2006). Hiernach bezeichnet Empathie einen emotionalen Prozess, der es ermöglicht, die Intentionen und Emotionen anderer zu verstehen. Sie entwickelt sich im zweiten Lebensjahr. Empathie wird oft mit Mitgefühl gleichgesetzt, kann jedoch auch zu negativen sozialen Motiven führen. Ob positive oder negative Reaktionen auftreten, hängt von zusätzlichen Faktoren ab. Im Rahmen der Untersuchung von Bischof-Köhler wurden 126 Kinder in eine Spielsituation gebracht, in der eine mitspielende Person „aus Versehen“ den Arm ihres Teddybären abreißt und mit den Worten „Ohje, mein Teddy hat einen Unfall!“ darauf hinweist. Die Reaktion der Kinder auf diese Situation fiel unterschiedlich aus. In der Auswertung unterteilt Bischof-Köhler die Kinder in vier Kategorien: Die Unbeteiligten, die Ratlosen, die Gefühlsangesteckten und die Helfer. Die Unbeteiligten reagierten teilnahmslos, die Ratlosen wussten nicht mit der Situation umzugehen, die Gefühlsangesteckten begannen zu weinen und suchten selbst Trost. Lediglich die Helfer zeigten Betroffenheit und Mitgefühl und versuchten die Situation der Spielgefährtin zu ändern (Bischof-Köhler, 2006). Im Rahmen der Studie wurden die Ergebnisse mit einem sogenannten Rougetest überprüft. Hierbei wurde den Kindern ein Spiegel

vorgehalten und im Anschluss ein Farbfleck im Gesicht aufgetragen. Daraufhin wurde ihnen der Spiegel erneut vorgehalten. Kinder, die auf die Markierung reagierten, wurden als “Erkenner” bezeichnet. Interessant ist hierbei die Konstellation der Ergebnisse: Alle als Helfer bezeichneten Kinder konnten auch als “Erkenner” identifiziert werden. Es wurde geschlussfolgert, dass ein Verständnis des eigenen Selbst eine Voraussetzung für mitfühlendes Verhalten darstellt (Bischof-Köhler, 2006). Der Begriff lässt sich in vier Dimensionen unterteilen: „Einfühlen“ (feeling as), „Mitfühlen“ (feeling for), „Eindenken“ (Perspektivübernahme) und „Mitdenken“ (die Fähigkeit, andere gedanklich nachzuvollziehen). Was als Empathie bezeichnet wird, hängt also mitunter vom betrachteten Kontext ab.

Empathie ist jedoch nicht gleichzusetzen mit pro-sozialem Verhalten. Es kann eine Voraussetzung dafür sein, jedoch weist insbesondere der Begriff der Counter-Empathie – verstanden im Sinne von Schadenfreude, Neid, Missgunst oder Sensationslust – auf die kritisch zu betrachtenden Seiten der Empathie hin. In “Against Empathy” beschreibt Paul Bloom Empathie als eine irrationale Emotion, die unser Urteilsvermögen verzerrt und zu Ungleichheit und Unmoral führt. Er argumentiert, dass Entscheidungen, die von Emotionen beeinflusst werden, oft fehlgeleitet sind (Bloom, 2018). Zusätzlich führt Fritz Breithaupt in “Die dunklen Seiten der Empathie” aus: *„Sadismus verdankt sich hier nicht dem Mangel an Empathie, sondern dem Wunsch nach ihrer Steigerung. Schreckliche Fantasien und vielleicht auch Taten sind möglich aufgrund von Empathie und um sie zu erleben“* (Breithaupt, 2017). Empirische Evidenzen legen nahe, dass Empathie primär innerhalb der eigenen Gruppe (In-Group) und weniger in Bezug auf Personen anderer Gruppen (Out-Group) empfunden wird. Das Leid von Personen anderer Gruppen wird dabei rationalisiert. Dieser Effekt scheint jedoch vor allem für Gruppen zu gelten, die im Wettbewerb miteinander stehen (Richins et al., 2019).

## Die Konstruktion von Empathie im Videospiel

Vor dem Hintergrund dieser Einordnung ist Empathie also primär als die Fähigkeit zu verstehen, sich in eine andere Person einzufühlen, aber nicht gleichzusetzen mit dem pro-sozialem Verhalten für andere. Das Ziel des folgenden Abschnitts liegt nun darin, die Anwendung und Konstruktion dieses Konzeptes im Videospiel zu verdeutlichen. Denn erst durch diese Betrachtung eröffnen sich die Werkzeuge, die Designer:innen nutzen, um Emotionen und Empathie bei Spielenden hervorzurufen. Spielende emotional anzusprechen und dazu zu bewegen, eine Verbindung zu Charakteren in Videospielen aufzubauen, ist nicht nur ein zentraler Baustein dieser Spiele, die Abwesenheit dieser Komponente wird von Spielenden sogar häufig kritisiert (Walker, 2013). Somit erscheint es logisch, dass Game Designer:innen eine Vielzahl an Werkzeugen nutzen, um eine derartige Verbindung von Spielwelt und Spielenden zu gewährleisten. Doch wie werden solche Werkzeuge eingesetzt? Zunächst sind dabei drei verschiedene Ebenen zu erwähnen. Die Größe eines Studios sowie das Budget des Titels spielen an dieser Stelle lediglich eine untergeordnete Rolle, denn Produktionen mit sehr unterschiedlichen Budgets benutzen dennoch ähnliche Tools, um Empathie und Emotionen bei Spielenden zu erzeugen. Dies wird auch anhand der Beispiele weiter unten deutlich, da Spiele verschiedener Größen analysiert werden.

Die verschiedenen Werkzeuge, derer sich Spielermachende bedienen, um Emotionen und Empathie hervorzurufen, können grundlegend in drei Bereiche eingeteilt werden: Die systemische Ebene

beinhaltet vor allem die Regelwerke eines Spiels. Spielmechaniken bestimmen klar die Handlungsräume der Spielenden und definieren ihre möglichen Aktionen (eng. „player verbs“), indem bestimmte Handlungen innerhalb des Spiels vorausgesetzt oder sogar forciert werden. So müssen Spielende sich entscheiden, ob sie das Spiel in dem vordefinierten Handlungsraum fortsetzen und dabei die von den Designer:innen beabsichtigten Aktionen ausführen. In diesem Fall kann die Spielhandlung selbst zur Ausübung der Empathie werden.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, die Narration des Spiels zu nutzen, um Spielende dazu zu bewegen, sich in Charaktere oder Geschehnisse einzufühlen. Hierbei wird lediglich der erzählerische Kontext verwendet, der Spielenden den Raum bietet, handelnde Figuren innerhalb des Spiels kennenzulernen. Diese Ebene scheint aus der Perspektive von Spielenden offensichtlich, da sich Spiele als Medium der Geschichtenerzählung aufgrund ihrer Interaktivität besonders gut nutzen lassen. Dennoch scheitern viele Spiele daran, eine mitreißende Geschichte zu entwickeln, weshalb Titel, die in diesem Aspekt hervorstechen, oftmals besonders gelobt werden (Kunzelman, 2023).

Zuletzt bleibt noch die Ebene der Darstellung. Unter diese Kategorie fallen alle Arten von audiovisuellen Reizen, wie beispielsweise Musik und Soundeffekte, Farbgebung, Gestik oder auch Licht und Schatten. Spielermachende wenden diese Reize an, um gezielt bestimmte Reaktionen bei Spielenden zu erzeugen und verbinden sie engmaschig mit der jeweiligen Handlung. Insbesondere auditiven Elementen kommt eine besondere Rolle zu. Denn sie erfüllen sowohl wichtige Aufgaben im Kontext des Gameplay – als Feedback Effekte – als auch der Atmosphäre.

Um die Anwendung dieser Möglichkeiten zu veranschaulichen, werden im Folgenden exemplarisch drei verschiedene Beispiele betrachtet. Zwar dient je eines der unten aufgeführten Videospiele dazu, je einen der drei Bereiche zu repräsentieren, allerdings muss auch darauf hingewiesen werden, dass zahlreiche Spiele sich ausdrücklich nicht nur auf einen Bereich verlassen und eine Kombination der einzelnen Ebenen häufig aufzufinden ist. Im Sinne der Anschaulichkeit wird hier allerdings vor allem ein Aspekt pro Spiel beleuchtet.

## **GRAND THEFT AUTO V**

*Grand Theft Auto V* wurde im Jahr 2013 von Rockstar Games herausgegeben und stellt die siebte Iteration der *GTA*-Reihe dar (Rockstar North, 2013). Das Open Action Adventure ist vor allem für seine offene Welt und die Vielzahl an Möglichkeiten bekannt, Regeln innerhalb der Spielwelt zu brechen. Das Spiel ist in mehrere Missionen gegliedert, die Spielende absolvieren können, um die Story voranzutreiben. Allerdings besteht auch die Möglichkeit, den Avatar nach Belieben in der Open World des Spiels herumzuführen, ohne die Story abzuschließen. Dieses Prinzip findet sich seit Einführung der *Grand-Theft-Auto*-Spiele im Jahr 1997 immer wieder. Die Neuartigkeit lag hier vor allem dabei, Third-Person-Action-Adventure-Elemente mit Spielmechanismen einer offenen Spielwelt und Rennspielen zu kombinieren. Somit steht die eigentliche Story von *Grand Theft Auto V* nicht unbedingt im Vordergrund. Sollten sich Spielende allerdings dazu entscheiden, die Geschichte des Spiels weiterzuverfolgen, begegnen sie etwa in der Mitte des Spielverlaufs der Mission „By the book“. Diese Quest-Reihe wird wohl als einer der kontroversesten Momente des Spiels verstanden. Zwar ist die gesamte *GTA*-Reihe bereits seit ihrer Entstehung immer wieder für

die Darstellung von exzessiver Gewalt in Kritik geraten, diese Mission im Speziellen wurde allerdings besonders häufig diskutiert (Morris, 2013). Dies ist vor allem in der Tatsache begründet, dass es sich bei „By the book“ um eine Mission handelt, bei der Spielende vier verschiedene Folterwerkzeuge benutzen, um bestimmte Informationen aus ihrem Opfer herauszubekommen. Dabei ist es unbedingt notwendig, dieses nicht umzubringen, da die Mission ansonsten automatisch zum Neustart geführt wird.

Zu beachten ist, dass der Abschluss dieser Mission nicht optional ist. Spielende müssen den Auftrag erfolgreich durchführen, um im Spiel weiter voranzukommen. Es besteht ebenfalls keine Möglichkeit, die Folterszene zu überspringen, wie etwa ein alternativer Weg, um die Handlung der Folter selbst zu umgehen. Somit nutzen die Entwickler:innen von *Grand Theft Auto* ganz bewusst die Anordnung und Abhängigkeit der einzelnen Storymissionen zueinander, um Spielende dazu zu bringen, „By the book“ zu beenden. Eine differenzierte Betrachtung dieser Mission ist jedoch wichtig, um die Kritik an der Mission selbst von der Implementierung des Regelwerks zu trennen. Gleichzeitig eignet sich „By the book“ – speziell vor dem Hintergrund der Erzeugung von Empathie – zu einer engeren Betrachtung des Konzeptes der Counter Empathie. Inwieweit Spiele Grausamkeit oder Aggressivität fördern, ist in der Vergangenheit bereits untersucht worden (Coyne & Stockdale, 2021).

Allerdings handelt es sich bei dieser Mission selbst im Rahmen der *GTA*-Reihe um eine besonders graphische Darstellung von Gewalt, die nicht lediglich durch eine Zwischensequenz dargestellt wird. Der entscheidende Punkt ist hierbei, dass Spielende diese Handlung selbst aktiv ausführen müssen, anstatt lediglich zuzuschauen. Dies geht auf die weiter oben angesprochenen „player verbs“ zurück, die man in diesem Fall als Gewaltanwendung sowie Androhung von Gewalt verstehen kann. Diese Handlungen rufen bei Spielenden möglicherweise bewusst Stress, Ekel oder Abscheu hervor. Somit ist deutlich zu sehen, dass Spiele nicht nur zu positiven Emotionen anregen, sondern gezielt zum Beispiel auch Angst erzeugen. Dabei hat das Team hinter *Grand Theft Auto* einen anderen Ansatz gewählt. Anstatt dem Avatar der Spielenden Leid oder Gewalt anzutun, werden Spielende in eine Situation gebracht, bei der sie selbst anderen Spielfiguren Schmerzen zufügen müssen. Dieser Perspektivwechsel in Zusammenhang mit dem Gameplay-Zwang sowie den speziell ausgewählten „player verbs“ zeigen die systemischen Elemente bei *Grand Theft Auto V* auf, die dazu genutzt werden, um bei Spielenden emotionale Reaktionen zu erzeugen. Sie bringen den Avatar in die Rolle des Täters und erwecken so potenziell Schuldgefühle bei den Spielenden.

## **PORTAL**

*Portal* ist ein Action-Adventure, bei dem Spielende mit Hilfe eines Portalgerätes Testkammern in einem Labor durchlaufen und dabei versuchen, mit den Portalen die verschiedenen Rätsel des Spiels zu lösen. Das Spiel wurde 2007 von der Valve Corporation herausgegeben (Valve, 2007) und kann allgemein als Meilenstein in der Spieleentwicklung betrachtet werden. Nicht zuletzt deshalb, weil in *Portal* die Genres Puzzle und First-Person-Shooter auf eine neuartige Weise miteinander verknüpft wurden und das Spiel mit einem damals einzigartigen Physiksystem aufwarten konnte. Zusätzlich bringt *Portal* eine starke narrative Handlung mit sich. Spielende schlüpfen in die Rolle von Chell, werden von der sarkastischen und bössartigen KI GLaDOS angeleitet und dabei verspottet.

Die Story dient vor allem als narrativer Rahmen und Handlungsaufforderung, ist aber dem Gameplay untergeordnet.

Daher dient *Portal* als gutes Beispiel dafür, die Nutzbarmachung von Narration aus einer Design-Perspektive zu erklären. Im Laufe des Spiels erreichen die Spielenden die Testkammer 17. Innerhalb dieses Raumes wird Spielenden ein zusätzliches Tool an die Hand gegeben, der „Weighted Companion Cube“, ein Würfel, der aufgehoben und wieder abgelegt werden kann. Würfel spielen in *Portal* im Allgemeinen eine zentrale Rolle dabei, Rätsel zu lösen und werden Spieler:innen schon früh im Spielverlauf zugänglich gemacht. Der Weighted Companion Cube erfüllt aus spielmechanischer Sicht denselben Zweck wie alle anderen Würfel im Spiel auch. Er macht es möglich, Knöpfe zu beschweren, um Türen zu öffnen oder improvisierte Treppen zu bauen. Lediglich ein äußerlicher Unterschied macht sich bemerkbar: Im Gegensatz zu den anderen Würfeln sind auf dem Companion Cube an den Seiten kleine Herzen aufgedruckt.

Während Spielende den Companion Cube erhalten, werden sie von GLaDOS daran erinnert, dass es sich dabei um ein unbelebtes Objekt handelt: *„The symptoms most commonly produced by Enrichment Center testing are superstition, perceiving inanimate objects as alive, and hallucinations. The Enrichment Center reminds you that the Weighted Companion Cube will never threaten to stab you and, in fact, cannot speak. In the event that the Weighted Companion Cube does speak, the Enrichment Center urges you to disregard its advice (Valve, 2007).“* Dabei wird klar auf den Umstand hingewiesen, dass die Protagonistin des Spiels, Chell, innerhalb der Testkammern bisher komplett auf sich allein gestellt war. Schließlich wird Chell dazu gezwungen, den Companion Cube zu verbrennen. Auch hier handelt es sich um einen Zwang auf systemischer Ebene, ähnlich wie in der Folterszene bei *Grand Theft Auto V*. Allerdings ist das Attachment zu dem Würfel nur deshalb erlebbar, weil GLaDOS mit den Spielenden darüber spricht. Ohne den zusätzlichen Dialog hätte das Rätsel der Testkammer 17 eine völlig andere Wirkung, da keine Informationen über den Companion Cube bekannt wären, die dazu führen könnten, dass eine emotionale Verbindung zwischen Spielenden und dem Objekt entsteht. In diesem Fall bestimmt also nicht das Gameplay, beziehungsweise das Regelwerk die Emotionalität der Spielenden, sondern die Narration im Spiel selbst. Geoffrey Engelstein zeigt auf, wie der Cube durch die simple Tatsache personifiziert wird, dass er Spielenden zu Beginn des Levels in die Hand gegeben wird und GLaDOS diese Aktion mit sarkastischen Kommentaren begleitet. Engelstein zufolge werden Spielende dazu gezwungen, eine emotionale Reaktion zu erleben, da sie sich zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden müssen: Den Cube am Ende des Levels nicht zu entsorgen (und sich somit eine emotionale Verbindung eingestehen) oder ihn zu verbrennen und sich von einer möglichen Verbindung ausdrücklich lossagen (Engelstein, 2020, S. 36), aber damit GLaDOS in die Hände spielen. Natürlich wird die Wahl dadurch enorm vereinfacht, dass der Companion Cube verbrannt werden muss, damit Spielende im Spiel voranschreiten. Allerdings stellte sich in einem Interview mit den Entwickler:innen heraus, dass bestimmte Spieler:innen versuchten, selbst in die Verbrennungsanlage zu springen, um den Cube zu retten (diese Aktion ist jedoch im Spiel nicht vorgesehen und führt zu keiner Veränderung der Handlung) (Engelstein, 2020, S. 33).

## GHOST OF TSUSHIMA

*Ghost of Tsushima* ist ein von Sony Interactive Entertainment herausgegebenes Spiel, das im Jahr 2020 erschienen ist (Sucker Punch Productions, 2020). Es präsentiert sich Spielenden als Action-Adventure im Japan des 13. Jahrhunderts. Das Land wurde zu diesem Zeitpunkt von einer mongolischen Flotte angegriffen. In der Rolle von Sakai Jin versuchen Spielende, die Insel Tsushima zurückzuerobern und dabei seine Familie vor den Angreifer:innen zu retten. *Ghost of Tsushima* repräsentiert hier die Ebene der Darstellung. An dieser Stelle wären auch viele andere Spiele zu nennen, die beindruckende audiovisuelle Effekte aufweisen. Doch neben der Tatsache, dass auch *Ghost of Tsushima* eine breite Vielfalt an zu analysierenden Beispielen bietet, setzt das Spiel eine clevere Mischung aus Gestik und Musik ein, um Emotionen bei Spielenden hervorzurufen.

Innerhalb des Spiels haben Spielende innerhalb von verschiedenen Nebenaufgaben die Möglichkeit, Füchse zu finden und diese zu verfolgen. Dabei wird im Laufe der Quest klar, dass es sich viel weniger um eine Verfolgungsjagd handelt, sondern die Füchse Spielende zu versteckten Orten führen. Am Ende jedes dieser Events haben Spielende die Möglichkeit, den Fuchs zu streicheln. Dabei beugt sich der Avatar auf Knopfdruck herunter, führt die dazugehörige Animation aus, was den Fuchs aufregt und zufrieden umherspringen lässt. Dass diese simple Interaktion auf Spielende enorm einwirkt, wird in einem Artikel von gamesradar+ deutlich (Gerblick, 2020). Hier stellt sich heraus, dass bereits eine Woche nach Release des Spiels fast neun Millionen Füchse gestreichelt wurden. Der Grund in dafür liegt wohl in der Ausdruckstärke der Gestik und Haltung, sowohl bei Jin als auch den Füchsen. Das Entwickler:innenstudio demonstriert im weiteren Spielverlauf, dass diese Emotionalität beabsichtigt ist und bringt Spielende darüber hinaus dazu, diese Verbindung zu den Füchsen zu verstärken. Dies geschieht, indem in einer weiteren Quest-Reihe ein erschlagener Fuchs gefunden wird, den Spielende im Anschluss rächen können. Obwohl keinerlei sonstige Informationen über die Füchse bekannt sind, wird mit Hilfe der Nutzung von Gestik eine emotionale Bindung aufgebaut, die im Laufe des Spiels immer aufgefrischt wird. Die Bedeutung von Gestik im Hinblick auf positive und negative Emotionen wurde unter anderem von Aviezer et al. (2012) nachgewiesen, die in ihrer Studie deutlich machen konnten, dass die Körpersprache hierbei eine größere Relevanz hat als Gesichtsausdrücke.

## Fazit

Die drei vorgestellten Spiele veranschaulichen exemplarisch die Konstruktion von Empathie, wie sie hier verstanden wird. Die Konstruktion von Empathie kann als grundlegendes Element der Spielgestaltung genutzt werden, um eine emotionale Verbindung zwischen der Spielwelt und den Spielenden herzustellen, da Empathie die Einfühlung in andere Wesen ermöglicht. Sie ist jedoch grundsätzlich von dem zu unterscheiden, was als pro-soziales Verhalten verstanden wird. Empathiefähigkeit ist auch unabhängig von moralischer Kompetenz zu sehen.

Alle oben genannten (Bei-)Spiele führen Spielende gezielt in unterschiedliche moralische Dilemmata. Der Zwang zur Folter (in *Grand Theft Auto V*) oder zum Verbrennen des Companion Cubes (in *Portal*) führt dazu, dass sich Spielende zwangsläufig entscheiden müssen, ob sie weiterspielen wollen oder nicht, wobei sie stets darauf zurückkommen können, dass dies alles nur

innerhalb des Spiels geschieht. In *Ghost of Tsushima* existiert zwar kein solcher spielerischer Zwang, allerdings wird Spielenden hier durch die oben erwähnte Folgequest Rache als Lösung ihrer Probleme nahegelegt. In all diesen Situationen handelt es sich also nicht um pro-soziales Verhalten. Dennoch wird die Empathiefähigkeit der Spielenden genutzt, um emotionale Erlebnisse zu erzeugen. Die Szene in *GTA V* könnte bestimmten Personen im Sinne der Counter-Empathy sogar große Freude bereiten. Gleichzeitig kann die Spielsituation bei Individuen, die nicht oder nur eingeschränkt in der Lage sind, die Emotionen anderer Personen zu lesen, zum Spielabbruch führen, da die geforderte Spielhandlung gegen eventuell verinnerlichte moralische Werte verstößt.

Empathie sollte also grundsätzlich im Kontext mit den jeweiligen Handlungsoptionen der Spielenden betrachtet werden. Die Fähigkeit zur Empathie stellt eine Voraussetzung für spezifische Spielkonzepte da und vielleicht können auch spezielle Spielkonzepte die Ausbildung dieser Fähigkeit unterstützen.

## LITERATUR

Aviezer, H., Trope, Y., & Todorov, A. (2012). Body cues, not facial expressions, discriminate between intense positive and negative emotions. *Science*, 338(6111), 1225–1229. <https://doi.org/10.1126/science.1224313>

Bloom, P. (2018). *Against empathy: The case for rational compassion*. Vintage.

Breithaupt, F. (2017). *Die dunklen Seiten der Empathie* (2. Auflage, Originalausgabe). Suhrkamp.

Coyne, S. M., & Stockdale, L. (2021). Growing up with Grand Theft Auto: A 10-year study of longitudinal growth of violent video game play in adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 11–16. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0049>

Engelstein, G. (2020). *Achievement relocked: Loss aversion and game design*. The MIT Press.

Gerblick, J. (2024, April 29). The foxes in *Ghost of Tsushima* have been petted almost 10 million times. *Gamesradar+*. <https://www.gamesradar.com/ghost-of-tsushima-foxes-petted/>

Kunzelman, C. (2013). How *The Last of Us* became ‘the greatest story that has ever been told in video games.’ *Polygon*. <https://www.polygon.com/gaming/23552202/last-of-us-greatest-video-game-status>

Lipps, T. (1903). Einfühlung, Mensch und Naturdinge. In F. Fabbianelli (Hrsg.), *Theodor Lipps: Schriften zur Einfühlung* (S. xx-xx). Ergon. <https://doi.org/10.5771/9783956504174>

Morris, C. (2013). New *Grand Theft Auto* finds new ways to outrage critics. *CNBC*. <https://www.cnbc.com/2013/09/19/new-grand-theft-auto-finds-new-ways-to-outrage-critics.html>

- Richins, M. T., Barreto, M., Karl, A., & Lawrence, N. (2019). Empathic responses are reduced to competitive but not non-competitive outgroups. *Social Neuroscience*, 14(3), 345–358. <https://doi.org/10.1080/17470919.2018.1463927>
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V* [Video game]. Rockstar Games.
- Shamay-Tsoory, S. G. (2011). The neural bases for empathy. *The Neuroscientist*, 17(1), 18–24. <https://doi.org/10.1177/1073858410379268>
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Titchener, E. B. (1909). *Lectures on the experimental psychology of the thought-processes*. Macmillan.
- Valve. (2007). *Portal* [Video game]. Valve, Electronic Arts.
- Vischer, R. (1873). *Über das optische Formgefühl: Ein Beitrag zur Ästhetik*. Credner.
- Walker, J. (2013). Games are the ideal place for telling great stories. *Rock Paper Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/games-are-the-ideal-place-for-telling-great-stories>

# ABOUT A GAME JAM

## Oder, wie der interne IU-Jam öffentlich wurde

Anna Stommel

Tassilo Pöllath

### KEYWORDS

*Game Jam, Event, Computerspiele, Selbstorganisation*

### AUTOR:INNEN



**Anna Stommel** ist Studentin im Bachelor-Studiengang Game Design der IU. Hauptberuflich arbeitet sie in der Qualitätskontrolle in einem Pharmabetrieb in Köln.



**Tassilo Pöllath** ist Student im Bachelor-Studiengang Game Design der IU.

## Die Idee

Alles fing auf einer Autofahrt zu meinen Eltern an ... ich sprach mit meinem Mann über seine Aktivitäten als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität zu Köln. Er war gerade dabei, einen Workshop zum Thema AI zu organisieren. Er fragte mich, warum wir sowas nicht machen würden, gerade im Bereich Games könne man viele Themen erarbeiten. Dies verneinte ich jedoch erst einmal und begründete dieses mit der Aussage: „Wir wohnen alle zu weit auseinander.“ Man würde bestimmt keinen Ort in der Mitte finden, mit dem alle glücklich seien. Klar gab es das eine oder andere Treffen unter den Student:innen, auch wenn es nur zur Gamescom war. Doch die meiste Kommunikation lief online über unseren Discord-Server. Gerade unsere Stammtische oder Game Jams boten sich super an, um sich zu vernetzen. Doch der Vorschlag ließ mich nicht los...

Noch am selben Wochenende überlegte ich, was man machen könnte, um die Leute an einem bestimmten Ort zusammen zu bringen. Die Lösung war ein Game Jam! Jede:r hatte Spaß daran, und es brachte ein Projekt mehr für das Portfolio ein.

Doch welcher Game Jam würde sich anbieten? Vielleicht der nächste Ludum Dare oder der Global Game Jam? Nein! Unser eigener von den Studierenden organisierte IU-Jam war die beste Lösung. Dieser Jam entstand durch unseren ehemaligen Studiengangsleiter und einem sehr engagierten Studenten, allerdings war dieser inoffiziell und lief nicht unter der Flagge der IU. Also, was wäre, wenn wir mit diesem Jam Menschen zusammenbrächten und der IU so zeigen könnten, dass sie den neuen Studiengang auf jeden Fall weiter verbessern sollten? Die Idee war geboren: Der interne inoffizielle Jam sollte öffentlich werden!

## Die Ausarbeitung

Ich stellte die Idee meinen Kommilitoninnen und Kommilitonen aus der Mentor:innenschaft vor. Die Mentor:innen sind eine Gruppe von sechs Studierenden, die im engen Austausch mit unseren Professor:innen des Studiengangs stehen, um Feedback weiterzuleiten (diese Gruppierung hat sich selbst organisiert und ist kein offizielles Organ der IU). Die Idee des Jam fand Anklang und man war der Meinung, ich sollte es beim nächsten Treffen mit den Professor:innen ansprechen. Ich bereitete eine kleine Präsentation vor und überlegte mir auch Benefits, die die IU daraus ziehen könnte, für den Fall, dass sie sich nicht sicher wären. Doch darüber sollte ich mir keine Gedanken machen müssen, denn unser Studiengangsleiter, Prof. Thorsten Zimprich, war sofort Feuer und Flamme für die Idee. Er zögerte nicht und sagte direkt, er wolle den Jam noch im selben Jahr umsetzen, und zwar im Zusammenhang mit der Gamepathy-Tagung. Der Jam hatte also schon bereits ein Datum, und es blieb mir nicht allzu viel Zeit mehr bis Oktober. Ein Team musste her, denn sowas ließ sich schlecht allein organisieren.

## Das Team und die Planung

### Anna

Also, wer war bereit, Zeit und Energie vom Studium abzuwickeln, um diese in das Projekt zu stecken? Die Antwort auf diese Frage ließ nicht lange auf sich warten. Natürlich fragte ich als erstes Thomas an, er war schließlich der „Urvater“ der IU-Jams. Er hatte Zeit wie Lust, und somit war ich nicht mehr allein. Die nächsten zwei Mitglieder waren auch schnell gefunden: Tassilo und Syril. Kurz darauf folgte ein Meeting, in dem ich allen Mitgliedern noch einmal meine Idee pitchte und ihnen mitteilte, dass wir den Jam bis Oktober auf die Beine stellen müssen. Es folgten in den darauffolgenden Wochen mehrere Meetings, in denen wir uns Gedanken machten, wie wir den Jam gestalten wollten und welche Fragen noch zu klären waren. Auch mussten wir einen Text verfassen, um anzufragen, wer überhaupt Lust hatte, als Teilnehmer mitzumachen und ob diese dann vor Ort sein können oder ob der Jam digital stattfindet. Da sich genug Leute gemeldet hatten, konnten wir zwei Teams für den digitalen Jam sowie drei Teams für den analogen Jam vorweisen. Die drei Teams vor Ort in Regensburg konnten wir auch nochmal aufteilen: in zwei Teams für Brett-/Kartenspiele und in ein Team für ein digitales Spiel. Somit konnten wir – wenn alles gut lief – am Ende des Jams fünf Spiele vorstellen. Im Laufe der Planung stellte sich dann heraus, dass wir in den Stream der Tagung eingebunden werden sollten. Also was sollten wir zeigen? Denn einfach eine Stunde lang die Kamera auf die Teams halten wäre langweilig gewesen, und was sollte mit den Teams geschehen,

die online mitmachen? An dieser Stelle möchte ich noch einmal ein Riesenlob an meinen Kommilitonen Tassilo aussprechen, denn ohne seine Hilfe und Hingabe für die Erarbeitung des Contents für den Stream wäre dieser sicherlich nicht so gut geworden. Wir fanden eine Lösung, in der wir jeglichen Fortschritt der Teams vom Vortag zeigen und gleichzeitig das aktuelle Geschehen spannend und informativ rüberbringen konnten. Die letzten Fragen, rund um das Thema Übernachtung der Teilnehmer, konnten dann auch zum Glück relativ zeitnah geklärt werden. Alle Teilnehmer:innen und Organisator:innen hatten die Möglichkeit, in den Räumlichkeiten der IU in Regensburg zu übernachten. Jetzt hieß es nur noch, auf Oktober zu warten und zu hoffen, dass nichts mehr dazwischenkam.

## **Tassilo**

Für mich begann die Organisation des Game Jams mit einer Nachricht von Anna, in der sie mich fragte, ob ich unterstützend dabei sein möchte, den ersten offiziellen Game Jam der IU mit auf die Beine zu stellen. Genauer gesagt meinte sie: „Wir brauchen Deine Unterstützung bei der Planung, Koordination der Teilnehmerregistrierung, Sicherstellung der benötigten Hardware und Ressourcen, Organisation von Verpflegung und logistischen Details sowie bei der Betreuung der Teilnehmer:innen während des Game Jams.“ Sie hatte sich also schon konkret Gedanken gemacht (und sogar schon ein paar Dokumente in einem Google-Drive angelegt) und mit Leuten, die sich konkret Gedanken machen, arbeitet man doch immer gerne zusammen! Abgesehen davon ist es in einem Fernstudium immer schön, die Leute persönlich zu treffen, wenn sich eine Gelegenheit dafür bietet. Ich war also dabei! Doch wie es so oft ist bei diesen Dingen, die man nebenbei macht, brauchte es eine Weile, bis die ganze Sache so richtig in Fahrt kam. In diesem Fall war das jedoch sehr gut, denn auf diese Weise konnten die Dinge reifen – so zumindest bei mir. Meine Tagträume füllten sich mit Gedankenspielen über den Game Jam. Gedanken wie „wir könnten da so ein richtiges Studio mit einer echten Couch aufbauen“, „ein Moderator:innenteam könnte über Game Jams fachsimpeln und mit den Jammer:innen sprechen und diese bei ihren Prozessen begleiten“, „wir könnten ein eigenes Review machen – ja, sogar vergangene Game Jams präsentieren“ und „eine Lichtshow, wir brauchen eine Lichtshow!“ verdrängten die üblichen Träumereien über Midi-Chlorianer und ob diese lediglich die „Macht“ empfinden konnten oder sie selbst produzierten. Aber nichts von all dem könnten Anna und ich allein bewerkstelligen, also ging es darum, zunächst die anderen Interessent:innen an einen Tisch zu holen und zu eruieren, wer sich was und wie vorstellt. In den folgenden Treffen begannen wir damit, einen Ablaufplan zu erstellen, einzuteilen, wer welche Aufgaben vor Ort übernehmen sollte und welche Hardware noch benötigt wurde. Zudem nutzten wir natürlich die Gelegenheit, unsere Professor:innen mit Infos über die Örtlichkeiten, Verpflegung und weitere Daten zu nerven. Auch wenn wir dabei keine Abgabetermine festlegen konnten, wurden wir auch hier seitens der Professor:innenschaft tatkräftig unterstützt. So erhielten wir unter anderem Kontakt zum Medienteam der IU, welches für die Aufnahme und den Stream verantwortlich war. Als wir schließlich Moritz und Dorian (digital) zu Gesicht bekamen, hatten wir einen Koffer voll mit Ideen im Gepäck, die nur auf ihre Umsetzungsfähigkeit geprüft werden mussten. Zu unserem großen Glück waren die zwei ebenso Feuer und Flamme für unsere Ideen, und der Game Jam konnte kommen

# Der Jam

## **TAG 1: VORBEREITUNG IST ALLES**

**Anna**

Oktober war gekommen und der Großteil des Orga-Teams machte sich schon einen Tag vor offiziellem Start auf den Weg nach Regensburg. Am Campus der IU wurde uns ein ganzer Flügel für die Tagung und den Jam zur Verfügung gestellt. Wir stellten Tische zusammen, bereiteten das Material für die analogen Jamer:innen vor und gestalteten den Raum für den Stream nach unseren Wünschen. Danach trafen wir uns alle in der Lobby des naheliegenden Hotels, um den Abend in Ruhe ausklingen zu lassen. Spannend: Die zwei Teams, die den Jam digital mitmachten, durften leider nicht so früh ins Bett, diese hatten nämlich bereits das Thema erhalten und durften einen Tag früher starten.

## **TAG 2: VERSPÄTUNGEN, NOBELPREISTRÄGER UND PIZZA**

**Tassilo**

Frei nach Helmut von Moltke, kein Plan überlebt den ersten Feindkontakt, begann dann auch der Jam-Tag am Donnerstag. Ich war bereits am Mittwochabend angereist, um mir schon einmal die Örtlichkeiten genauer anzusehen und hatte, obwohl schon abends, Prof. Marion Plank und André noch nötigen können, mit bei der Einrichtung der Räumlichkeiten nach unseren Bedürfnissen zu helfen. Nichtsdestotrotz machte die Deutsche Bahn – wer auch sonst – erst einmal meinen detaillierten Ablaufplan für Donnerstag zunichte. Viele konnten erst später als erhofft eintreffen und so musste der Start des Jams etwas nach hinten verlegt werden, bis Anna das von Rudolf Inderst ausgesuchte Game-Jam-Thema „Nobelpreisverdächtig“ verkünden konnte. In den folgenden Stunden griffen wir immer wieder zur Kamera, führten Interviews und observierten den Fortschritt der Jammer:innen. Besonders fand ich dabei, dass die analogen Jammer:innen wesentlich schneller und besser vorankamen als die digitalen Teams – sowohl das digitale Team vor Ort als auch die Teams, welche remote von zu Hause aus mitmachten. Gegen Abend führte dann Cyril noch Interviews mit den Remote-Teams, und ich machte mich an den Schnitt für das Review, welches der erste Einspieler werden würde. Natürlich dauerte dies bis spät in die Nacht und nur wenig Schlaf trennte uns von Tag X. Da viele von uns von Donnerstag auf Freitag auf dem IU-Campus campieren durften, waren wir immerhin gleich nach dem Aufstehen – André und ich hatten auf der Moderator:innen-Couch geschlafen – mitten im Geschehen. Die Professor:innen und Vortragenden der Gamepathy begannen die Tagung bereits, während wir noch versuchten, unsere Einspieler so zu formatieren, dass Moritz und Dorian diese auch senden konnten. Um 12 Uhr war es dann so weit. Nach Ablaufplan wollten wir als Moderatoren mit einem cold opener starten, was dank eines nicht eingeschalteten Mikrofons nicht funktionierte. Nach so einem Start ist dann wenigstens jegliche Nervosität verflogen, und wir konnten die restliche Stunde wie geplant gut mit Inhalten füllen. Wir zeigten das Review des vorangegangenen Tages, machten Liveinterviews und Thomas präsentierte in einem Video mit anschließendem Gameplay Spiele der früheren, inoffiziellen Jams. Einzig meine Übermüdung machte sich mit meinen Lieblingsworten des Tages, „ähm“ und „genau“, bemerkbar.

Ebenso ging das zweite Zeitfenster, dass wir im Stream hatten, gut über die Bühne, auch wenn Thomas und ich ungeplanterweise als Moderatoren für ein Interview einspringen mussten. An dieser Stelle sollte noch einmal erwähnt werden, dass vieles, was letztlich vor der Kamera geschah, nicht so funktioniert hätte, wenn wir nicht so ein engagiertes Team und so viele tolle Jammer:innen gehabt hätten.

#### **Anna**

Heute war es so weit: der erste Tag des Jams. Hatten wir an alles gedacht? Sind die Teilnehmer:innen pünktlich? Ist genug Zeit eingeplant? Natürlich waren nicht alle Teilnehmer:innen pünktlich da, wir mussten den Start dann auf eine halbe Stunde nach hinten verschieben. Aber dann war es so weit, die Vergabe des Themas konnte stattfinden. Ein Dank geht raus an Rudolf Inderst, der sich das Thema für den Jam ausgedacht hat: „Nobelpreisverdächtig“. Begeisterung war in den Gesichtern der Teilnehmer:innen erstmal jedoch nicht zu sehen, aber bereits nach ein, zwei Stunden Brainstorming standen bei allen Teams die ersten Konzepte. Die Teilnehmer:innen waren beschäftigt, das Kamerateam der IU rückte an, um alles für die morgige Konferenz aufzubauen und Tassilo und Thomas sammelten Videomaterial für unser „Was-bisher-geschah“-Video für den morgigen Stream. Nach einem wunderbaren Mittagscatering und einer kleinen Pause, konnte ein Team schon die ersten Playtests durchführen. Es wurde später und immer dunkler ... Zeit für Pizza! Viel geschah danach nicht mehr. Die ersten schlugen ihr Nachtlager auf und Syril führte noch Interviews mit zwei Leuten aus den digitalen Teams, um dort zu erfahren, wie es voran ging.

### **TAG 3: GAMEPATHY, STREAM UND ERLEICHTERUNG**

#### **Anna**

Nach einer kurzen Nacht ging es am nächsten Tag weiter. Die Tagung startete und das Orga-Team bereitete sich auf den ersten Block für den Stream vor. Wir waren alle ein wenig nervös, ob der geplante Inhalt gut ankommen und technisch alles funktionieren würde, aber die Sorgen waren unbegründet. Wir stellten uns und unseren Jam vor, spielten das Video vom gestrigen Tag ein, führten Interviews mit den Jammer:innen und zeigten Spiele, die bei den bisherigen Jams erstellt wurden. Danach ging es weiter mit der Tagung, und auch an diesem Tag durften wir uns an einem köstlichen Catering satt essen. Den zweiten Block für den Stream füllten wir mit den finalen Spielen. Die Teilnehmer spielten mit Leuten unseres Orga-Teams und den Professor:innen die Spiele live an. Auch das digitale Spiel wurde live im Stream vorgestellt. Die Spiele der beiden Teams die online dabei waren, konnten wir leider nicht mehr zeigen, da die Zeit nicht ausreichte. Der Jam und die Tagung waren ein voller Erfolg. Die ersten Teilnehmer:innen verabschiedeten sich, und wir fingen an aufzuräumen. Ein paar gingen noch zusammen los, um den Abend ausklingen zu lassen. Der Rest fuhr nach Hause oder ins Hotel, um am nächsten Tag die Heimreise anzutreten.

#### **Tassilo**

Wie bereits erwähnt kamen die analogen Jammer:innen sehr zügig voran, so hatten sie bereits am Donnerstag mehrere Spieletests absolviert und am Donnerstag machten sich manche sogar schon daran, Kartons für ihre Spiele zu basteln. Bei digitalen Game Jams wäre das Letzte, woran gedacht würde, eine CD zu brennen und die CD-Hülle mit einem schön gestalteten Cover zu versehen. So war es dann auch nicht mehr verwunderlich, dass glücklicherweise noch genug Zeit vor dem Ende des Jams und Streams war, den Professor:innen die analogen Spiele kurz zu erklären. Denn dann musste noch ein letztes Mal alles ganz schnell gehen. Moritz hinter der Kamera und ich davor hielten die Zuschauer bei Laune, während alle anderen im Hintergrund schnell das halbe Set umbauten und sich in Position brachten für das große Finale. Den Auftakt beim Spieletesten und Vorstellen machte Prof. Nadine Trautzsch mit einem sozialen Deduktionsspiel des analogen Teams „bestes Team, ever“ in dem es galt, herauszufinden, welcher der vermeidlichen Nobelpreisträger keiner ist, sondern ein Alien. Im Anschluss testete Rudolf Inderst das zweite analoge Spiel, in dem es passenderweise um den Karriereweg eines Wissenschaftlers geht. Dabei versuchte jede:r Spieler:in, ihre:seine eigene Karriere zu beschleunigen und die der Mitspieler:innen zu behindern. Abschließend kam das digitale, vor Ort erstellte Jam-Spiel an die Reihe – getestet durch Prof. Jörg Burbach – wie die meisten Jam-Spiele zwar noch mit einigen Bugs, glänzte es jedoch mit beeindruckendem Sounddesign. Bei diesem Spiel übernehmen Spieler:innen die Kontrolle über eine nobelpreisverdächtige „Substanz“ zweier Wissenschaftler, die Müll zu Energie umwandeln soll. Das Fazit der Jury fiel durchweg positiv aus, auch wenn die anderen digitalen Spiele leider nicht mehr live getestet werden konnten.

## Das Fazit

### TASSILO

Für alle Beteiligten war, soweit ich das sagen kann, die Gamepathy und der damit verbundene Game Jam ein schönes und besonderes Erlebnis, und ich kann mich nur auf das nächste Mal freuen. Vielen Dank allen, die es möglich gemacht haben.

### ANNA

Es war eine wunderbare Erfahrung, dieses Event mitzugestalten und zu sehen, wie es von einer kleinen Idee zu einem Ereignis heranwuchs, welches sich dieses Jahr wiederholt. Ich denke, es war auch eine gelungene Mischung aus Glück, guter Vorbereitung und einem tollen Team, das uns dabei half, das Projekt nicht gegen die Wand zu fahren.